

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #14

1991. március

III. évfolyam 2. szám

Ára: 59,— Ft

CARTHAGE

Full House Dead!

FISH

Halak és ell halandjáték

POLICE QUEST II.

Sierra-stuff

(Nem elég róla...)

DIZZY IV.

A szédült tojás

vi...zatr

GOVSHA

Szexista kaland

a jövő Japánjában

TERMINATOR

Amigaparc

Neon Roverito



HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP!

Ez nem reklám — még CoV vagyunk! Egy fontos dologban szeretnénk a segítségüket kérni

A Posta lapterjesztési módszerét valószínűleg nem kell bemutatnunk, de az átalakult Hírlapkereskedelmi Igazgatóság egy teljesen új tréfával lepi meg a kiadókat és a vásárlókat: a kiadótól bármennyi példányt átvesznek terjesztésre, de az újságosokhoz csak annyi CoV kerül, amennyit az újságos a területi elosztótól megrendel! (Például ezért nincs Miskolcon, Egerben és az ország többi nagyvárosában CoV — a kisebb városokról már nem is beszélve!)

Tehát ha nem fizetted elő a CoV-ra és az újságosnál akarsz megvenni, akkor

a Te érdeked is

hogy igényeld a CoV-ot! Járj a nyakára! Ígérj neki fűt, fát vagy hasonló növényeket! Nyaggasd állandóan, hogy rendeljen CoV-ot, mert Te megveszed! (Mellesleg meglegyeznénk, hogy az utánvétes postaköltség már az újság árának a duplája..)

— Innen már reklám —

COMMODORE 64 és AMIGA tulajdonosok!

A Kaposztásmegyeri Általános Művelődési Központ segítségével sikerült megalakítanunk a

Commodore Tulajdonosok Baráti Körét.

Célunk, hogy mindenben a segítségükre legyünk. Jelenlegi **INGYENES** szolgáltatásaink

— Játék- és felhasználói programok terjesztése

(jelenleg csak C-64-re (lemez) és Amigára vannak meg az eszközeink)

— Software-rel és hardware-rel kapcsolatos információk adása

— A hasonló érdeklődésűek összehozása

— Bármilyen számítástechnikával kapcsolatos információ beszerzése

— Igény szerint számítástechnikai összefüggések szervezése, helyiség biztosítása

Terveink között szerepel egy néhány oldalas klubújság készítése, amelyből mindig friss információkat szerezhetnétek az aktuális számítógép- és kiegészítők árairól (egyelőre csak budapesti viszonylatban), az országba érkező legújabb programokról, tapasztalatokat közölnénk és bármiről szívesen írunk, az igényeknek megfelelően. Ezenkívül lehetővé szeretnénk tenni a vidéki számítógép-tulajdonosoknak, hogy az esetleges alkatrészek vagy kiegészítők vásárlása miatt ne kelljen Budapestre utazniuk, utánvétellel megrendelhessek azokat.

A programok terjesztéséhez csak annyit szeretnénk hozzátenni, hogy — ismerve a közkezen forgó C-64 és Amiga diskek minőségét — másolást **CSAK GYÁRI ÚJ, LEZART**

CSOMAGOLÁSBAN küldött lemezekre vállalhatunk az esetleges konfliktusok elkerülése érdekében. Lemezkinálatalunk C-64-re 395 Ft/doboz, Amigára 880 Ft/doboz önköltségi áron rendelkezésekre áll. Ha valaki nem kíván 10 lemeznyi anyagot rendelni, annak ennél kevesebbet is szívesen biztosítottunk 39,50 Ft/db illetve 88 Ft/db áron.

A Baráti Körrel kapcsolatos bármilyen kérdésben szívesen rendelkezésekre állunk, de kérjük, hogy **VÁLASZBORÍTÉKOT** minden esetben mellékeljete!

Címünk: Általános Művelődési Központ

Commodore Tulajdonosok Baráti Köre

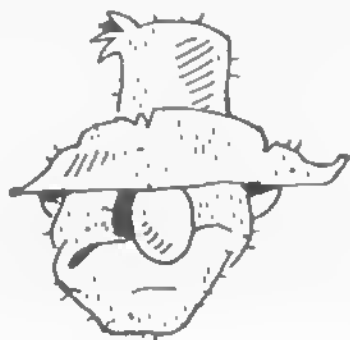
1046. Budapest, Hajlő u. 2-8

Reméljük, minél hamarabb körünkben üdvözölhetünk!

Tisztelettel: a Vezetőség

Tartalom

Intro	1
Info	2
Exterminator (64, Amiga)	3
Dizzy IV. (64)	4
Fish! (64)	7
Geysia (Amiga)	15
Carthage (Amiga)	18
Police Quest 2. (Amiga)	21
Plus4 sarok (Plus4)	25
TökösMákos (C-64, Amiga)	28
Elsősegély	32
Adventour (C-64, Amiga)	33
Olvasói hirdetések	36
CoVboy Posta	39



Épp ez jutott eszünkbe...

Udv mindenkinek az első 40 oldalas CoV-ban! Összettel kezdjük az egybegyűléssel, hogy az utóbbi két orában nem emellünk árat! Miután az óráció elült, rögtön egy érdekes téma bontolga-
lasával folytathatjuk, beszéljünk mondjuk a CoV 13 borítójáról. Rendkívül hálás téma lesz. Mi abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy 2 héttel előbb láthatjuk a borítót mint Ti (bár jobb lett volna, ha csak mi látjuk!), így rögtön azzal kezdhetjük ennek a számnak a bevezetőjét, hogy elnevezést kerünk az előbbi borító-
ár: lebből akár hagyományt is csinálhatunk (ha gondoljátok). Szó-
se róla (ányileg elég epületes látványt nyújtott. Most persze hivat-
kozhainánk ilyenekre, hogy a nyomda elrontotta a színvonalat és
olyan dolgok tűnődöztek fel rajta, amik nem nagyon voltak ott
egyáltalán, az eredeti példány csak nyomokban hasonlít arra,
amit végül is a kezelekbe kaptatok – de nem fogunk menleve-
tozni. A Nagy Stratégia ugyanis arról híresek, hogy hibákból is
előnyt kovácsolnak. Így tehát azt állítjuk, hogy a CoV 13 borítója
szándékosan lett olyan, amilyen, mert a pusztán (bevezetjük) ron-
danak is) egyszerűséggel akartunk tiltakozni a hivalkodó címlap-
pal megjelendő és mindent elárasszó vitálapok ellen. Hihetően
hangzik? (Nem teljesen. Ilyen ocsmányai közzakarva sem lehet
produkálni – CoVboy). A legjobb lenne mondjuk elfelejteni, de ha
az nem sikerülne, akkor legalább annyit elerünk, hogy a követke-
ző egy évben lesz mielő leveleznelek CoVboy-jal (a görbe lapu
nindzsák is kábe ennyi ideig foglalkoztattak az olvasóink fantázia-
ját). Azt jelen pillanatban nem tudjuk, hogy ez a borítónk milyen
lesz, de azt büszken ígérjük, hogy majd igyekezünk újabb és
újabb – kínos – megjelölésekben lezsekelni benneteket. Már
csak azért is, mert ha ez megint olyanra sikerül, mint a múltkor,
akkor legalább lesz mielő bevezetőt írni a CoV 15-ben (ha nem
lenna annyira "szép", akkor majd arról írunk, hogy fatális vé ellen-
töréni, de majd a jövőben közöljük).

Mint azt nemsokára meglatjátok, a +8 oldal nem hozott lenyege-
sebb szerkesztési változást a CoV-ban, a telepítéssel maradtunk az
eddig megszokott módszereink, a terjedeleml növekedésel inkább
a tartalmi bővítésre szántuk. (Akkor miért nem kaptam még 2
oldalt? – CoVboy).

A CoV 12 és 13 számainak megjelenéséből kilólyolag van egy
háldm alkotódo levél az asztalunk mellett. Előre jeleztük, hogy a
CoV 13 a Posta HELIR alszervezték)ése miatt késni fog, de úgy
látszik, kicsit alacsony az első oldal olvasottsága. Főleg az elő-
zetőink közül sokan azt hiteik, hogy a CoV 12 az 1991. évi első
számunk és szívesen elideklődnek, hogy ugyan miért nem
kapnak meg. Aztán voltak kevesse szívesen elideklődök is, akik
fanyagatóztek a bírságtól kezdve az isteni igazságszolgáltatásig
mindennel, ami az asztalukra jutott. Természetesen minden elő-
zetőnk az utcai megjelenés előtt megkapta a CoV 13-at, ha
mágsém, akkor annak nem az az oka, hogy az előzetőinkből
kicsalt pénz már régen az új Francia Riviera épülő üdöhanazun-
ba laktattuk. Így tehát szívesen a Kedves Apukákal és Anyuka-
kal arra kértük, hogy ha csemetéjük nem kapta volna meg az
újságját, akkor ne a bírsággal lenyegeklőzzenek, hanem ugyan
küldjék már el a pénzteladást, csak igazolási szívenyenek
fénymasolajjal, mert az gyorsabb megoldást fog hozni. Nem
nagyon tudjuk, ugyanis azoknak az előzetőknek a küldeni az
újságot, akik nem írtak nevet (rányitászamol olvashatatlannul
tollattek ki ezt a rovatot vagy például a mi címünket írtak be a
sajaljuk helyett).

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy anyó
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehének: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki lefőtt a képernyőket;
és TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni
bennünket Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363
címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

A CoV beszerzéséről

Bar CoVboy a múltkor levelezéseben felelőtlen "gergetések" bocsájtkozott ennek a számnak a tartalmát illetően, a mostani Info-ban egy egészen érdekes témáról lesz szó: kicsiny újságunk terjesztési problémáiról. A CoV fennállása (vagy lennállása?) óta ez állandó problémát jelent olvasóink nagy részének a CoV beszerzése, úgy az új száma, mint a reggiek. Mivel aktuális CoVboy-infók szerint most már majdnem minden második levél azzal kezdődik, hogy miért nem lehet itt-meg-ott CoV-t kapni, időnként egy kicsit elcsúszunk ezen a téman.

Kedzben vala ugyebár a Magyar Posta, min az országos szintű újságterjesztés monopoliumának egyedül birtokosa. Úgy terjesztett, mint a maiabn hol volt, hol nem volt. Eme áldott cegből idén január 1-től kivált a Hírlapkiadási és Irattérítési Igazgatóság (továbbá) szervezet (ennek a szervezetnek változásnak volt köszönhető a CoV 13. köteté). Ahogy a szerződésük szövege (!) is mondja: "... a legkisebb királyi nehez útravalót kapott a larsznyajába", de a piacgazdaság, a megváltozott versenyfeltételek, blabla, bla kényszerítik őket hogy új, korszerű terjesztési módszerekkel fogadják ügyfeleiket. Így tehát buzogni reménykedtünk, hogy most már minden jóra fordul. Hogyne, persze Reménykedni — azt lehet. Nagyszerű bemutatókhoz volt a CoV 12. száma körüli hercehurca. Aki volt, a december elején megrendezett Computer Karácsonyon, az nagyon jól tudta, hogy a CoV 12. már akkor megjelent. Sajnos a "régi" Posta már nem, az "új" pedig meg nem tudta átvinni országos terjesztésre. Az új ceg részéről az csak január 2-tól volt lehetséges. Budapesten meg is jelent két napon belül — a vidékre szánt példányoknál azonban "apó műhiba" csúszott be: egy árva darab sem került az újságosokhoz. Ott áldogáltuk a Posta elosztójában a világ dicsőségére. Egeszen addig amíg — a nöszánk érkező levelek hatására — az után kezdünk ideklódni, hogy ugyan mit csinálnak ott és vajon jól árulko magukak? Az "illetékes" hölgy zavart mosollyal annyi kommentárt fűzött a dologhoz, hogy *Ju, hát teljesen megtelek kuzhunk tota*. Oh Árra a kérdésre, hogy akkor ugyan miért tesz el a fogyasztót árból 35%-ot a vállalat, sajnos nem tudott felelni. Mire kikerült az utcaia ez a mennyiség, addig február lett és ez újabb kavarodást okozott az előfizetőink azt hittek, hogy a múlt évi utolsó szám az az évi első szám és ideklódtak, hogy akkor őt miért nem kaptak.

További nagyszerű húzások is érkeztek az "új" ceg részéről. Érdeklőtte akarták tenni az újságárúsokat abban, hogy csak annyi újságot rendeljenek az elosztójuktól, amennyit el is tudnak adni. Az illet nagyszerű, hiszen így nem kell feleslegét tárolniuk és a példányszámokat is be tudják lóni. A probléma csak az, hogy nem túl valószínű, hogy az újságárúsoknál-bácsik talán nem tudják lejjől az 1.500-2.000 újság vásárlást — vagy ha mégis, akkor viszont az nem biztos, hogy tudják, hogy hany Commodore-tulajdonos van a környéken. Ez azt a paradox helyzetet eredményezi, hogy az újságárúsokhoz csak annyi CoV kerül, amennyit azok megrendelnek (bár ha például az országos igény 1 db akkor linba adunk őt akár százszázat is terjesztésre — csak 1 CoV lesz az újságosoknál az országban). Ezért tartunk arra benneteket, hogy ha nem fizetitek elő a CoV-ia, akkor **nyaggassátok az újságosokat, hogy legalább a titeket megrendelje az elosztótól!**

Országos szintű lapterjesztőhálózatot a Postán kívül Média-print nevén luto ceg rendelkezik. Természetesen őket is megkérőstük és szarzódest is kúdtunk velük. Az meg csak hagyjan, hogy az osztrák érdekeltiségű ceg, hm, "alsóbb szintű" dolgozóival kissé nahez szót artoni aruátadáskor (a négor urak nem nagyon beszélnék magyarul, angolul vagy nemetül — szuahéltól viszont mi állunk gyengén) — a fő probléma valószínűleg abban keresendő, hogy a kezdetben a "könnyed" nemet lapok terjesztésére berendezkedett ceg aruait egyetlen gentális testéjait sem találta az újságban. Így lehet ott is átmaneti feloldásba merültünk. (Na ugye?) Pedig milyen nagyszarú címlaptémákat dobtam fel a LARRY 3-hoz... — CoVboy) Infók szerint javulás várható — a romány megmarad.

Ennyit az új CoV-ok megvásárlásáról. A reggiekkel meg rosszabb a helyzet, hiszen — mivel az újságosnál nem lehetett hozzájárulni a megjelenéshez — gyakorlatilag csak az a lehetőség maradt, hogy megrendeltek tőlünk. Ennek köztsege megint újabb félreértéseket szült, amit idáig hiába magyaráztunk: az ajánlott, utánvetés postaköltség majdnem a duplája az újság árának. Ezért találtuk ki azt, hogy a pénzt előre küldjétek el a számlánkra, így sima küldeményként tudtuk feladni az újságot és megspóroltunk volna nektek 40-50 Ft-ot a postaköltségen. Ebből a többség azt a konzekvenciát vonta le, hogy halálra bonyolítjuk a dolgokat — aztan maradt az utánvetés és ita a felhaborodott levelet, hogy hogyan lehetséges az, hogy háromszoros aron kapja meg az újságot!

Mivel az addig lárt dolgok mai elég foglalkoztatnak, kénytelenek voltunk néhány további vizsgálatot is megkezdni. Ezek főleg számítástechnikával is foglalkozó szaküzletek, amelyek az újságosoktól annyiban különböznek, hogy érdekli őket a CoV terjesztése (mivel bővíti a kinalatukat és ha bemész esetleg mást is vesz) és ebből kénytelenek mindig lehet náluk új és reggiebbi CoV-akat is kapni (természetesen a fogyasztón áron). Már egyszer köztük ezeknek a boltoknak a listáját de mivel egyre bővülnek, most ismét aktualissá vált. Tehát ha nem fizetitek elő a CoV-ia és az újságosnál sem tudot beszerezni, akkor javasoljuk, hogy az alábbi üzletekben keress.

Budapest

EURO-ASIA Kft. Szaküzlet

Budapest, V. Petőfi Sándor u. 3.

FOTOELEKTRONIK NOVOTRADE Szerviz Kft.

Budapest, V. Magyar u. 12-14.

AKV Műszaki Könyvtárház

Budapest, VI. Liszt F. ter. 9.

APISZ SZAMALK Szaküzlet

Budapest, XI. Budapesti u. 7.

KELENFÖLD Kft. Könyvesboltja (SZAMALK épületében)

Budapest, XI. Székes u. 68.

Vidék

MIKRO-BIK Számítástechnikai Kft.

Miskolc, Széchenyi u. 49.

APEX Szaküzlet

Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 4.

APEX Szaküzlet

Eger, Széchenyi u. 21.

SIGMA Számítástechnikai Szaküzlet

Kecskemét, Rákóczi u. 4.

Zahoran János kereskedő

Békéscsaba, Kőrös u. 11/2.

AXIS Kft. Szaküzlete

Baja, Szabadtság u. 2.

Batonya Kft. V. PC Komplex Üzletház

Pécs, Majtosi u. 2.

KSH SZŰV Szaküzlet

Szombathely, Szt. Márton u. 31.

CONTROL-Komfort Számítástechnikai Szaküzlet

Veszprém, Rákóczi u. 2.

ORGANIKA Kft.

Győr, Schweidel u. 19.

ORGANIKA Kft.

Mosonmagyaróvár, Szt. László ter.

ORGANIKA Kft.

Sopron, Orsolya ter. 5.

A lista tervünk szerint folyamatosan bővül újabb boltok illet va a körületek jelentkező egyéni terjesztőkkel, tehát az újabb listát a továbbiakban is folyamatosan közzéteszük.

Azonkívül meg mindig illegetünk előfizetéseket, az 1991. évi bármelyik számokra is. Ez sajnos újságunkért teljes 1 Ft-tal drágább, mint a fogyasztói ár... Ha ezt a megoldást választanád a CoV beszerzésére, akkor kéj csak tőlünk és jelezd, hogy melyik számokra vágyasz. Kösz.

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT lápegység javítás is!

Exterminator

Ugyan ki nem próbálta még beletépezni magát egy Chemolox-
flakon banyolót lelkivilágába? (Mi ugyan még sosem, de
hányan igen!) Hiszen a rovarlító is csak egy érző lélek és talán
neki sem esik túl jól, hogy egész életében csak a főtől
nyomkodják és kiülvén aldobják, mint holmi értéktelen
vasdot. A rovarlító ilyenkor bizonyára nagyon szomorú lehet. Az
Audiologic cég szem előtt tartja, hogy a Commodore 64-es
vagy Amiga gépekkel rendelkezők átlátnak a rovarlító-léttel
járó tevélységet, mert **EXTERMINATOR** c. programjában
megpróbálják hűsön tükrözni egy ilyen nemes laladal állítására
hivatott egyéniség hétköznapiját. Hogy a játékot emberközelivé
legyék, a rovarlító megjelenési formája egy emberi kéz, ami
lucyvalévólág elég közel áll az emberhez (legalábbis ahhoz,
akirhez tartozik). Nevezzük tehát főhősünkkel mondjuk **Mr.
Kéznek** (vagy **Case**). A játékot kolton is játszhatják egyszerre,
tehát rövid lejszámolás után kidevülhet, hogy ilyenkor 2 (kettő)
dílhős van **Mr. Yob Case** és **Mr. Bul Case**.

Kicsit furcsa egy játék az...

[illegible]

Amikor a program elunta a vedésszót, egy intás benust ad Mi Kéznek, hogy ő is lelkerülhessen majd a legközelebbi rovatjához.



novén tartalmazó listára. Aztán folytatódik a dolog a második szobával, ahol új irovarókat lehet kapni és a földön elterítve lehet tanfelmásként tartani a halat. Lehetne is Sajnos nem csak vonulnak, hanem az utolsó negyzedik arva meg is állnak egy rövid időre és a csónakot magasba emelve beleeresztik egy edágot. Mr. Kuzba. Ezért Mr. Koz igyekszik ólál gyúran lecsapni, hogy melleson tovább a következő szobába. A további szobákban a legutóbban Mr. Koz találkozik majd a irovaróval. Összes alkopzelhető és elképzelhetetlen teremtményével, a talpon pedig régesalókkal, konzervdobozokkal, bóródó bókálkkal, lószóró tanokkal vagy esetleg az összesen egyszerre.

A küldetés színesítése újabb Mr.-ek is megjelennek majd a levegőben Mr. Ötszög például hasonló Mr. Spraye (és is juice és ő is szalad Mr. Kéz előtt), viszont ő nem szokott livoldozni ránt Mr. Bumm kis piros gomb, aki juice, ha elkaptuk a feltöltéséhez előtt és aniljuice, ha a robbanásról a közelében vagyunk. Abban a szomorú esetben ha Mr. Kéz juice-kezelőit teljesen kimerültenek (és már több Mr. Kéz sincs hátra) beérroppen a képernyőre a LAME OVER felirat, jelezve, hogy Mr. Kézet amputáltak (lehet utazkodni).

A bonus-pályának Mr. Kez a polconok szaladgelo pathanyok között garazdalkodik. Ilyen alkalmakkor azt a technikát alkalmazza, mint amikor normál esetben nagyon sok anti Mr. van a levegőben. Kivétel a képernyő jobb vagy bal oldalán. Ez előrenyújtja mutatóujjal. Ha ilyenkor lenyomott 'tűz' gombbal mozgatjuk, akkor Mi Kez átjut Mr. Goppisztollya és úgy harcol az ellentétek ellen. A bonus pályán 30 másodperc áll rendelkezésre pluszpénzök gyűjtéséhez.

Ila Mr. Koz végig egy ház összes szobájával, akkor kivonul a kúrgonjába és továbbá a következő ház szobáinak megvizsgálása. Mivel az összes házak még egyszer sem alkultak megkardani, arról nem tudunk nyilatkozni, hogy Mr. Koz azután elvonul-e egy másik városba.

Szóval az **EXTERMINATOR** egy igazi arcade-játék. Ezeken ugyan nem rajongunk különösebben, de ennél a játéknál az őtől eltérőenre dobil, hogy egészen megfeszítel. A játék lejátszása ugyanaz 64-en és Amigan is, bár ez előbbin a grafikai kivitelezés sokkal élvezhetőbbre lesz. 64-en az ember inkább csak alkerekedni szemekkel bámul a beépítyőie, hogy miféle címes marhaság kötiük megint a játékgyűjtőmőnyőbe. Az alalestő zene akár a "Vnuatanc" nevet is viselhete hiszen mindössze egy egyszerű basszuszólam monoton ismétlőgetés a játéktíroz jól illik, masszíroz a kőgeimre meg. Mindent összevetve látógumi-játéknak mondjuk nem lesz, de egyelként a középzerűség dindala Arcade **EXTERMINATOR**

Egyéni és közületi terjesztők jelentkezését várjuk!

Jelentkezés levélben a következő címen: **COM-Ware Kft.**, Budapest, Pf. 363, 1519

Dizzy 4.



Minden bátor ember
Joystickot lizt,
Hegy negyedizban lényítse,
Dizzyt, a dizzyt

(Bár jobban jár, ha inkább
Fest Freddienél vág be egy Fizzlet...)

Az önfeladott rigmusokor azért kaptátok, mert ma éppen kicsapongó hangulatban vagyunk, másrészt bevezető helyett ez is megteszi. Egyébként is ha valamelyik Commodore-tulajdonosnak azt mondjuk, hogy Dizzy, az maga is teljesen dizzy lesz vagy úgy reagál, mint egy ismerősünk. "Az a hülye tojós Spectrumról?" A lényeg az, hogy mindenki tudja, miről (kiről?) van szó. A Coda Masters most már a negyedik folytatással "lepi" meg a közönséget, ami abszolút nem meglepő, hiszen az előző részek is sikeresek voltak. A **MAGICLAND** bizonyára már annyira hiányzott mindenkinek, mint egy felat kanyér... (Nekem inkább a hátam az egy púp jutott azazembe róla — CoVboy)

A játékot talán nem kell bemutatnunk: a grafika egyébként teljesen meggyezik az eddigi Dizzyk színvonalával és az egész küldetés előtt szól a már megszokott klityklity-zene, igazán szörnyű... A kerettörténet most valami olyasmi, hogy Dizzy népes pereputtyát elrebotta a gonosz Zirks varázsló és különféle átkokkal sújtotta őket. A bátor "setojássecalrke" elindul, hogy kiszabadítsa őket. A módszer a szokásos: különféle tárgyakat kell összegyűjtögetnünk (egyszerre három lehet nálunk) és azokat valahol fel kell használnunk. Lényegretörő változás is van az eddigiekhöz képest: mellékfeladatként most nem 30 pont kell összegyűjtenünk, hanem valami egészen mást, 30 gyémántot. A változatosság felüdít... A gyémántok egy része látható, de most is el van dugva néhány a helyszínek berendezési tárgyai mögé.

Az alábbiakban nem adunk lépésről-lépésre receptot, csak néhány tippet a fontosabb mozzanatokhoz. Ezek és a mellékelt térképek alapján talán már okoz gondot senkinek a játék megoldása. A tippek nagy részét Steiner Balázs és Szántó Tibor, budapesti olvasóink küldték el nekünk — ez úton is szeretnénk megköszönni munkájukat.

A Kezdetben a **Weirdhenge** névre hallgató helyszínen élidögölünk egy obeliszk előtt, amelynek a tetején egy gyémánt és egy tőr (**DAGGER**) várja, hogy felvegyük őket. Innen sajnos nem tudunk felkoveredni az obeliszre, de később természetesen majd visszatérünk ezekre a dolgokra is. Jobbra a **Haunted Swamp**ban egy újabb gyémántot találunk. Ugráljuk át a köveket és tovább a súlydó vizinóvényeken, de közben nem árt vigyáznunk a szellemekkel (Minak? Ezer traktort lehet kérni az elején... — CoVboy) Az egyik növényen egy békát találunk, aki azt kéri, hogy mentjük meg. Kiderül róla, hogy az **Dora**, az egyik elvarázsolt barátunk (**DORA FROG**).

A Továbbhaladva jobbra egy kis azigteret érkezőnk, ahol találkoztunk Glendával, a jó boszorkánnyal. Ha beszélgetünk vele,

akkor azt mondja, hogy elvesztette **Goblino** névre hallgató macskáját és nagyon aggódik érte. Tovább jobbra és a vizinóvények átugrálása után megtaláljuk az "Igyálmeg" varázslat (**DRINKME POTION**). Továbbhaladva egy vulkán labához érkeztünk, valamint találunk egy újabb gyémántot. A vulkán csúcsa előtt ugorjunk fel az egyik, majd a másik lathőre (sokadik próbálkozásuk után sikerül), mert a továbbhaladási jobbra forro lava zárja el — erre persze csak a játék végén lesz szükség, mert a kritikus helyen csak a barátaink kiszabadítása után jelenik meg majd két fethő. Egyelőre tehát csak visszafelé vezet út.

A **Weirdhenge**-ről balra a varázslatos monolthoz (**Mysterious Monolith**) jutunk. Vegyük fel a kulcsot (**BACKDOOR KEY**) és a gyémántot, majd tovább a bakros tigrisbe (**Bushy Grove**) ahol a tisztás közepén **Dylan** fakszék bokorba változva. Ez nem zavar bennünket abban, hogy beszélgetessünk vele és megtudjuk tőle, hogy ő most bakor és utál bakor lenni.

Az Innen balra egy kút van, amibe később majd lenézünk, de most egyelőre ugorjunk át és menjünk tovább balra. A kastély bejáratához egy vízesáron ludunk átjutni, amelyben egy capa uszkár. A capa uszonyára raugorva tudunk átjutni és a másik parton egy üres tejesüveget (**EMPTY MILK BOTTLE**) és egy szemetesszákot (**BAG OF RUBBISH**) vehetünk fel. Ez csak egy lehetőség: nem vesszük fel őket, mert csak bonus-tárgyak. Inkább kinyitjuk a kulccsal a kastély ajtaját és halandókra éhesen bevonulunk.

A Kastélyban mindenekelőtt találunk egy fogantyút (**HANDLE**). Ezzel felhúzzhatjuk a kútból a vödört (**BUCKET**), amit a vulkán tábanál loryogó gejzirből meg is tölthetünk (**BUCKET WITH HOT WATER**). Visszatérve a kastélyhoz, itt akár le is pakolhatjuk a tárgyainkat. Célszerű a megszerzett dolgokat mindig egy helyre összegyűjteni, mert onnan egyszerűbb kiválogatni azokat, amelyeket a közrefutásban használni fogunk. A jobbra lévő lépcsősoron felugrva az **Upper Gallery** nevű helyre, megszerozhetjük az aranykeresztet (**GOLD CROSS**) és egyből le is vihetjük a "raktárba".

A **Tower with a view** ágyán egy gyémántot találunk. Az ablak bal ugorjunk át a fethőre, amelyet folyamatosan vekonyodnak (majd kihűkednek), ahogy rajtuk állunk. Helyezkedjünk úgy, hogy a bal szélen álljunk és amikor a fethő kihűked, az alattunk lévő fethőre pottyantva egy újabb gyémántot vehetünk fel. Miután visszavergődünk a hálósobába, az iménti fethőről ugorjunk egy nagyot balra és egy ötös csoportban álló fethő alakzathoz érünk. A jobb felsőn egy gyémánt van és a fethő között lévő fethőről felvehetjük a porrongyot (**CLOTH DUSTER**). A jobb alsó fethőről jobbra ugorva beesünk a bakros tisztáson álló fák ágai közé. Az erkölyen végigugrandozva megszerozhatjuk a vasing ágat (**BIG STICK**), továbbá a korlat egyik (utolsó előtti darabját kiemelve egy előrefutó gyémántra bukkanunk, je kőleltádarab felesleges, dobjuk el).

A fa csúcsához történő feljutást gonosz majmok akadályozzák, akik kókuszdiókat dobálnak a fejünkre. A **Tree Top** jobb felső pérkányáról ugorjunk egy nagyot és a monolit tetején landolunk. Nicsak, egy fekete macska (**BLACK CAT**)! Vegyük magunkhoz, mert lehet, hogy **Goblino** névre hallgat és egy jó boszorkány nagyon aggódik már érte. A monoltról jobbra ugorva a **Weirdhenge** tetejére esünk le, ahol felszedhetünk egy gyémántot és a tőrt (**DAGGER**). Jobbra leugorva menjünk el Glendához és adjuk neki vissza a macskáját. Nagyon örül neki és csoréba kérhetünk tőle valamit. Dizzy a barátját süjtő átkot feloldását kéri, de Glenda ehhez nem elég erős csak **Dylan** ludja megszabadítani és ehhez is először **Dylan** egy darabjára van szükség, továbbá valamivel be kellene gyűjtanra az üstje alá.

A kútba raugorva felvehetünk egy gyémántot és bemehetünk a benyíló folyosón, ahol valami ragadós dolog (**SOMETHING STICKY**) kerül a kezünk közé. Ha felvesszük, akkor nem nagyon tudjuk letenni. A későbbiekben viszont majd jó szolgálót lesz nekünk. Az előlelotti sziklabörténben (**Forgatfreir Dungeon**) zöld sav csöveg a mennyezetről és az itt álló asztal alatt egy ősi lámpa (**ANCIENT LAMP**) hever.

A trónteremben (**Throne Room**) a herceg a Jó és a Rossz harcáról locsog. Közben mi felvehetjük a trón melléti gyémántot. Ide kell elhoznunk a békává változott **Dorrit** (**DORA FROG**). A szép herceg megcsókolja, amiól **Dora** természetesen előre kel. Innen balra a várkastély másik kijáratát találjuk. Nyomjuk le a kallanyút és beindul egy rde-oda mozgó hid, amelyen meg kell próbálnunk átjutni. A másik oldalon egy dobozban megtaláljuk az "Egyálmeg" süteményt (**EATME CAKE**). Nem fontos felvenni a későbbiekben odaadhatnánk hatalmasra nőtt **Daisy**-nek, de az csak még nagyobbra nőne tőle. Innen balra egy kardot látunk a sziklába ágyazva: aki ezt innen kihúzza, az lesz **Magicland** új királya. Ha a kezünkben van a ragadós dolog, akkor fel tudjuk venni és a továbbiakban egy bizonyos **King Dizzyt** irányítunk, aki a legendás **Excaliburral** hadonászva halad végső célja felé. Sajnos a ragadós dolog miatt a kardot sem tudjuk fölébe letenni, tehát Innen már csak két tárgy lehet egyszerre nálunk. Balra

Dorzy láthatjuk, amim éppen horgog. Sajnos nem tudjuk felé-
resztelni, mert ehhez valami nagyon nagy sokkhatásra lenne
szükség. Mellőle felvehetjük a mérgezett almát (POISONED
APPLE).

• A kastély hálószobájában az ablakból felugorhatunk az ágy
letejére és innen belül ugorva az Upper Gallery erkélyére
fogunk potyanni. Egy lépcső vezet felfelé, amelyen össze-
szodjuk a gyémántokat és a legmagasabb toronyban felvehetjük
a varázspálcát (LIGHTNING ROD).

• Vagyuk magunkhoz a varázspálcát és a lámpást, majd
menjünk el velük Dorzhoz. Rakjuk le őket közvetlenül alá, majd
menjünk vissza a porrongyórt (a, amelyel a lámpát megdörzsöl-
ve előjön egy szellem. Azt mondja, hogy nem teljesül a kívánsá-
gunkat és mér vissza is mászott a lámpásba. Harmadik próbél-
kozásunkra viszont ugorjunk egyet a levegőbe és hatalmas rob-
banás következtében Dorzy is felébredt. Azt mondja, hogy ő
most már elmegy haza és otthon folytatja az átvést...

• Dorzról belra egy híd vezet, de ezt egy troll zárja el és azt
mondja, hogy csak 30 aranyért cserébe hajlandó átengedni.
Erről sajnos szó sem lehet! Ide hozzuk magunkkal a tört és a
nagy faágat (BIG STICK): a törtrel vágjuk át a troll elé kikötött
kecske "pórázát", aztán a faággal hajszuk neki a trollnak, akk
szépen feloldósba taszít. A hídon eljutunk a Jégkastélyba,
amelynek a bejáratánál szegény Denzil jégbe fagyva üdögél.
Hozzuk ide magunkkal a forró vízzel teli vödört és öntsük rá
Eről Denzilnél visszaáll a normális testhőmérséklet, sőt, még
nekünk adja a walkmanjét is (PERSONAL STEREO).

• A Jégkastély alagsorában az egyik látkyát le lehet emelni a
falról (BURNING TORCH). Ehhez először is át kell jutnunk egy
csoppot sem barátságos vámpíron, aki alzárja az utat felfelé. A
vámpírt nagyon félnek a keresztektől, különösen ha azok
aranyból vannak (GOLD CROSS). A fáklya lovátala egy rejtke-
tőt nyit meg jobb felé, ahol a hatalmas méretűre dagadt Dussy
rabaskodik (mivel nem tud kijönni az ajtón). Daisy már szíve-
posze várta Dizzy királyt, aki szerint a hólgy klssa alhizott, de
ezért majd segít rajta. Mint már említettük, oda lehet adni neki
az Egyélmeg-sütőmónt (EATME CAKE) is, de ettől csak még
jobban meghízik -- maradunk inkább az Egyélmeg-itálnál
(DRINKME POTION), amiktől hirtelen visszanyeri normális
méretét és álló áll azzal az ötlettel, hogy vagyuk feleségül. Ajjal
Sajnos vissza már nem tudjuk csinálni a zaugorkást, tehát az
íjesztő ajánlat alól inkább menekülünk gyorsan ki innen.

• Vagyuk magunkhoz a tört és a mérgezett almát és menjünk el
a bekorrá változott Dyanhez. A törtrel meleszünk ki belőle egy

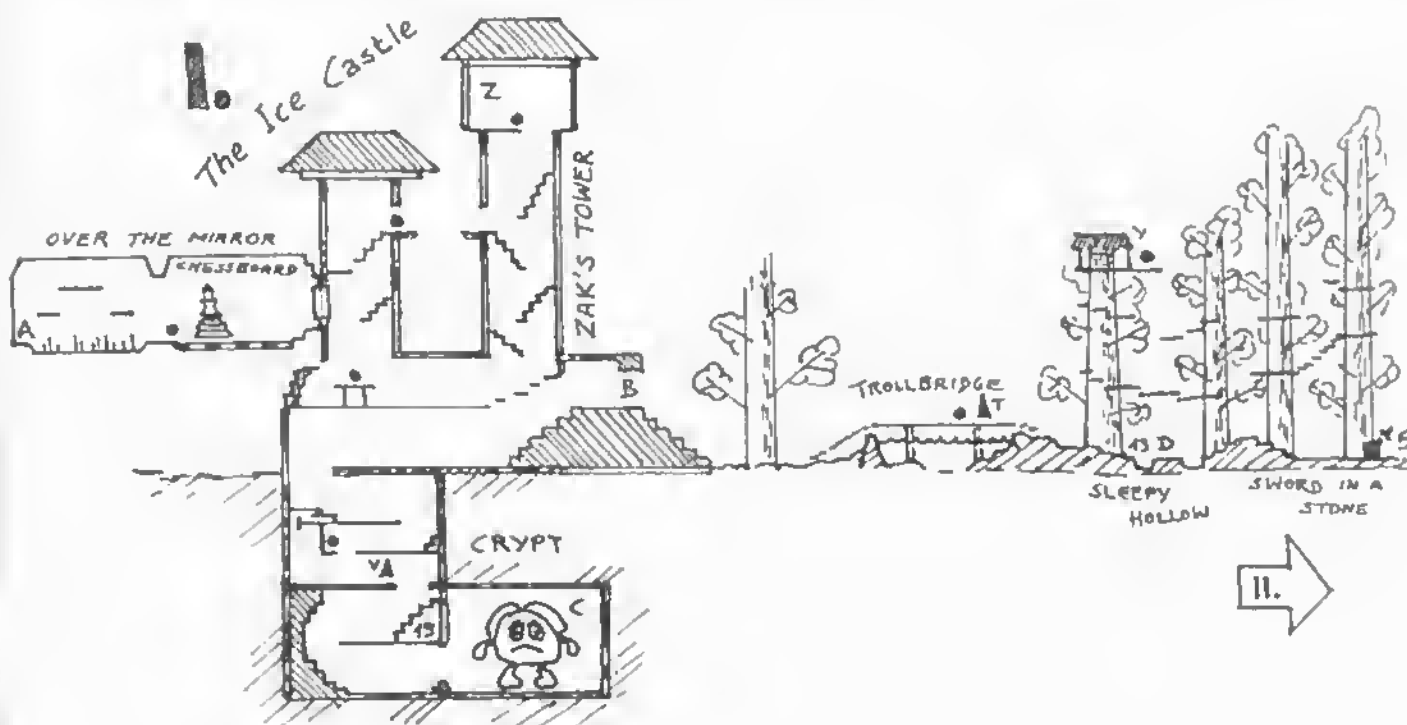
ágot (A LEAF). Vagyuk oda Glendához őket és ő elhelyezi a
fazekában a dolgainkat. Most már csak el kellene gyújtani,
amely célnak egyszerűen megfelel a Jégkastélyban felvett égő
fáklya (BURNING TORCH). Mihejt odaadtuk Glendának ezt is,
máris kázen van a gyomlítóval (WEEDKILLER). Ezt Dyan-nál
használna, rögtön visszanyeri normális alakját.

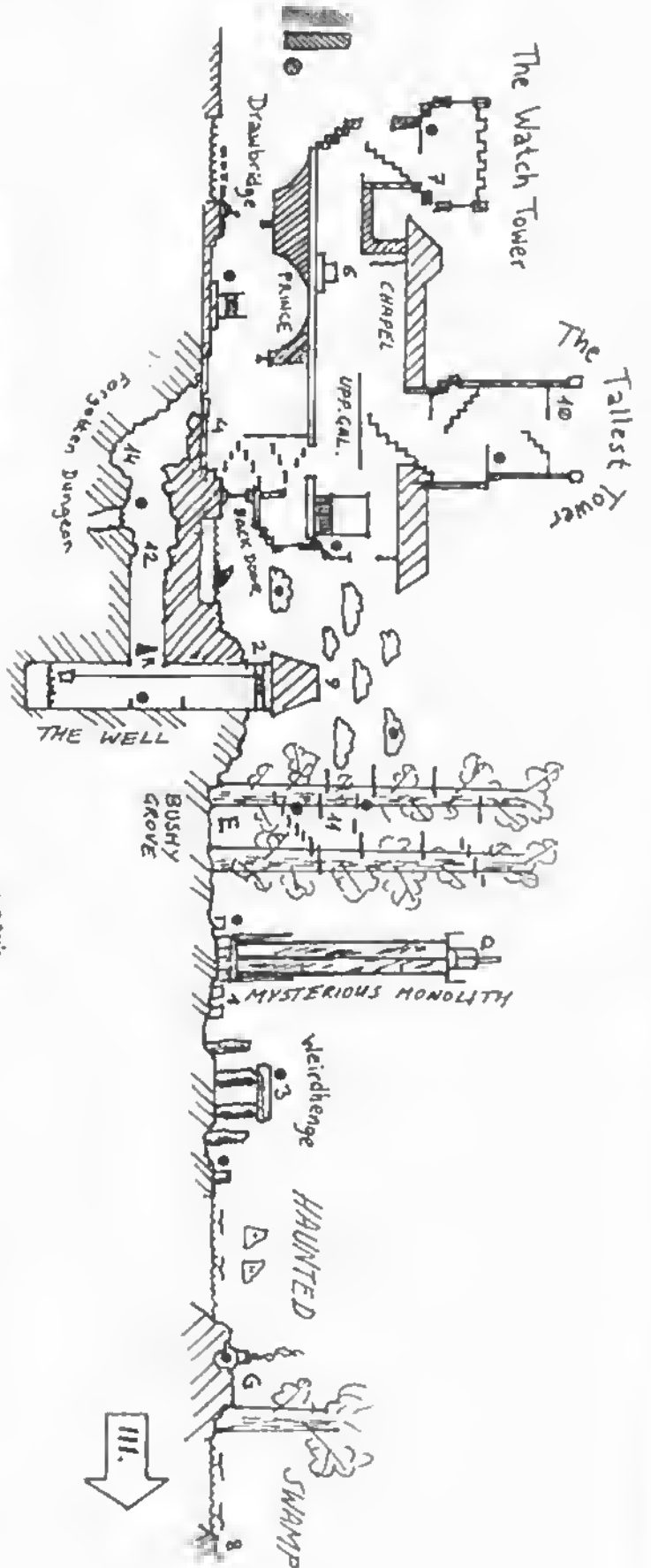
• Most már csak Grand Dizzy maradt hátra, aki a Jégkastély egy
rejtett helyén rabaskodik. Ezt úgy tudjuk megközelíteni, hogy
Zaks tornyóba ugjunk át a Jégkastély felső részére és onnan
lesétélünk. Miután beugrottunk a tükörbe, a világ (és vele Dizzy
irányítása is) teljesen megfordul, tehát kissé körülményes lesz a
mozgás. Itt először is egy sakkfigura fogad bennünket, am
természetesen azonnal leütünk, hiszen nálunk van az
Excalibur. Most már csak tovább kell sétálnunk balra és ott
elugrálni Grand Dizzyhoz (előg azórahoztató ezzel az inverz
irányítással).

A család ki szabadítása után a vulkán felett megjelenik két felhő,
amelyek segítségével átjuthatunk a kráter ponton, be a
vulkánba. A vulkán alagsorában a figurával csövegye egy
szigonygyel leszünk gazdagabbak. Ez egyszerű fegyver Zaks
ellen, ha felmegyünk a tornyóba és lepakoljuk elé, rögtön el is
tűnik és csak egy gyűrű marad utána. A gyűrűt vagyuk el a
szigony tulajdonosának, hogy lássa a fegyvert
rendeltetészerűen használtuk. Ha addigra már összeszedtük
mind a 30 gyémántdarabot, a játék ezzel véget is ér.

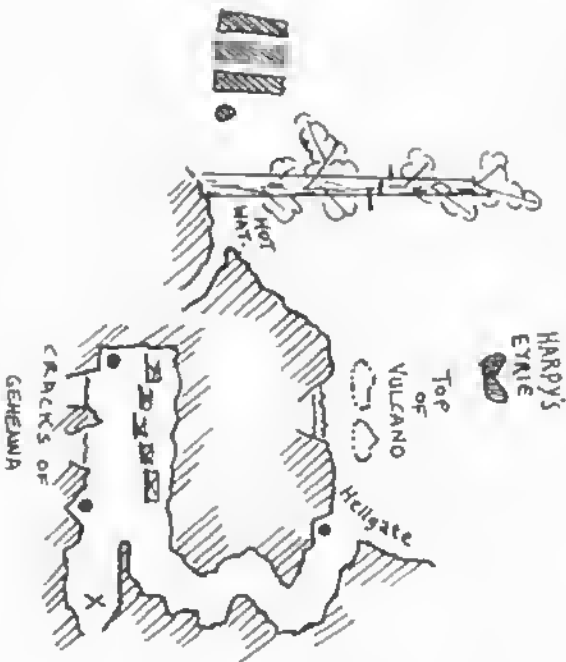
A fentiekben nem esett szó néhány tárgyról, am
egyébként használható valamire. Történt ez azért, mert valószínűleg ugyis
mindenki trainerrel fog játszani, tehát nem muszáj bajlódni
velük. Mindegy, ezért leírjuk: a Denzilől kapott walkman
(PERSONAL STEREO) a bárdal el lehet cserélni egy luvlára,
am a kútból nyillo fegyvert előálló patkány ellen szolgál (trainer-
rel csak simán átgyalogotunk rajta); továbbá a Pluszezt-tebittől
(POWER PILL) a szellemeknél leteve, nem ér minket bántódás.

Nem rossz dolog ez a DIZZY-sorozat. Valószínűleg lesznek még
további részek is, bár ennél a résznél már úgy tűnt, hogy a
szerzők mintha egy kis ötletláhiányban szenvedtek volna a játék
legtöbb motívuma az "Alicia Caodoraországban" c. könyvből
származik. Egyébként tudnánk javasolni a következő rész
történetének azt, hogy Dizzy és a teljes tofásfamilia véletlenül
belepotyyan egy hatalmas serponyóba és a nap hangos
ovációja közepette rántottává sülnek (közben össze kell gyűjteni
30 értékes tárgyat, am
ki lehet tűzni vérdíjnak a szerzők
fejére)...





1. KEY
2. BUCKET
3. DAGGER
4. HANDLE
5. EXCALIBUR
6. GOLD CROSS
7. POWER PILL
8. DRINKME POTION
9. CLOTH DUSTER
10. LIGHTNING ROD
11. BIG STICK
12. SOMETHING STICKY
13. POISONED APPLE
14. ANCIENT LAMP
15. BURNING TORCH



- A: Grand Dizzy
- B: Dozill
- C: Daisy
- D: Dory
- E: Dylan
- F: Dore

Fish

"Hal volt, hal nem volt..." — kezdhathatnánk a FISHI ("Halaki") c. halandjarek leírásáról, ha mi is olyan elvetemült szövegírókat akarnánk tacsarni, mint a 64-es edventure-rejongók körében legendássá vált **Magnetic Scrolia (THE PAWN, GUILD OF THIEVES)** csapat. Az 1988-ban megjelent FISHI c. játékok talán az egyik legkomplikáltabb, legnehezebben teljeshető hagyományos edventure. Minden haljátékrejongó magyarázhatja mind a tíz uszonyát utána! (ha addig meg nem ütötte a guta...)

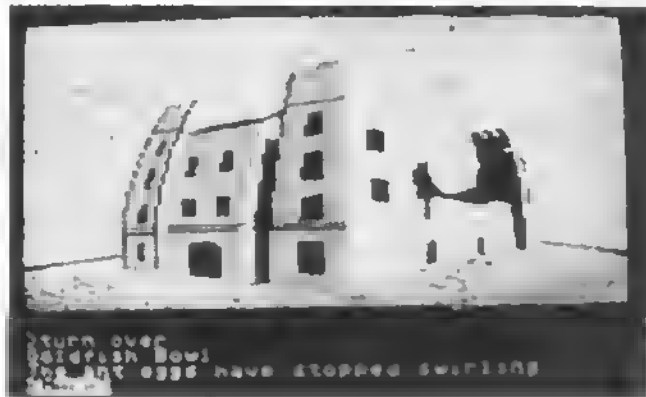


A játék története kb. ennyira elmás, mint a boldogult **TASS TIMES**: egy interdimenzionális kémügynök szerapél jölszük, aki egy ún. gazdalest/parazita interfecce segítségével különböző élőlényekbe tudja teleportálni magát, teljesen átvéve az ellenőrzést a gazdától (személyisége felett). A küldetés roppant egyszerű meg kell mentenünk a Halbolygot attól, hogy a Het Halásos Uszony (akik szabadidejükben rockzenaként szerepelnek a legfrankventáltabb akváriumokban) elszívattya a vizet róla. A játékokra ezen a belygön kerül majd sor, de előtte még végig kell kocmerag-nunk három (h)ajlatkon is, ahol három kerek tárgyat kell megszaraznunk. A Hét Halásos Uszony természetesen majd igyekszik állandóan keresztbe tenni nekünk a helyszínek legtöbbjén vannak felberek emberek, akik igyekeznek alkapr vagy ekedályozni bennünket. Ebből kénytelen az egész játék folyamán fontos az időzítés, vagyis az, hogy lehetőleg minél kevesebb időt pazaroljunk el feleslegesen, csak a helyes lépésekre korlátozódjon a játék. (Ez a módszer egyébként jellemző a **Magnetic Scrolia** és a **Lavel 9** játékokra: minél többször kezdeti újra a játékossal a játékot a szerzőgárda, annál boldogabbak!) A két lemezoldalt átfoglaló játék kivételése egyebeként az egyik legjobban sikerült a kategóriájában. Különösen vonatózik az a grafika: a nagyszerűen megrajzolt állatépök nagy része a lehalóságokhoz képest szinte tökéletesnek mondható (egyik-másik még Amigan is elmenna). A helyszínekhez tartozó képek a lemez A-oldalán kapnak helyet, a szövegek meg a B-n, tehát az állandó töltögetéskissé idegesítő lesz. A grafikát a **GRAPHICS ON / OFF** par-

rancsal be/kikapcsolhatjuk, de lehalóság van az 'F3' billentyűvel átkapcsolni a miniatűr képek használatára is: ilyenkor a jobb felső sarokban látható a helyszín monokróm, mini képe és csak azok a képek töltődnek be teljes nagyságban, amelyeket a küldetés során még nem láttunk. Az 'F1'-gyal k/behúzzhatjuk a képernyőre a negy képet, 'F5'/'F7' pedig egy sorral fel/le mozgatja a képet. A parancsok ezmtakirakja a kategóriában szokásos lge+tónév, de több azonos tárgy esetén szükség lehet jelzők vagy bonyolultabb csövek-véseknél a cselekvés céljának meghatározására is. A 'b' billentyű az input-sorba hozza az utoljára kiadott parancsot, ahol a jobbra balra kurzornyílakkal mozoghatunk (a fel/le kurzornyílak a szöveg elejére/végére állítják a kurzort). A mozgás az angol egérrel rövidítésével lehetséges (vén UP és DOWN is), az EXITS parancsokkal megkapjuk, hogy az aktuális helyszínről milyen irányban indulhatunk (úszhatunk) el. A parancsok közül rövidíthető a **LOOK** 'L'-lel és az **INVENTORY** 'I'-val. Több parancsot le kiedhelünk egyszerre, ilyenkor ponttal (nincs utána space!) kell választanunk őket egymástól. Egy lge egyszerre több célra is vonatkozhall, ha a főnöknek vasasóval vélezzük el egymástól. A játékokban rengeleg helyszínek van, tehát lehalóság szerlni a bátor Hal Andor a mellette látképek alapján próbálja meg megtalálni azt a helyszínt, amiről szó van. Bemelegítésnek ennyi szűlőltanság bőven elég lesz. Most, hogy még sammit sem tudunk, színlia már mindent tudunk — m az ldeje, hogy fejest: ugorjunk a "Halaszi Szektanácsadóba"! 4, 3, 2, 1... **LOCCS!**

A dolgok ott kezdődnek, hogy a **Missiort HQ** főnöke, **Sir Playfair Panchax** dicsőre szavat halljuk. Egy interdimenzionális kémügynök élete ugyan meglehetősen kallemes és változatos (alkalmi teleportálással és a gazdalest/parazita-vrszonnal járó apró kellemtelenségekkel), de az elmúlt időben végzett munkánk után most már igazán rántér egy kis laz(ac)ítás. A vakáció helye egy aranyhal lesz, amr egy komfortos kis akváriumban úszkál. A gazdallat éppen jógázik vagy akut úszóhólyag-bántalmat vannak, mert teljes lelél vizsgálja a külvilág érdekességeit. Még alig kezdők meg a pihánast ebben a kallamas pozitúraban, amikor máris közlög léptek verek koncentrikus gyűrűket a víznél tükre: "Nagyszerű, már ápp idaje a kajlásnak!" — morfondirozunk, miközben a nagy angol költő(hal) sorer jérnek a fejünkben. "To be (fax) or not to be (fax)?" Placcs! — mondja a talatunk (alattunk?) lévő víztükör és valami bepottyant lakályos kis akváriumunkba. Mi e szösz lehet ez? A nagy költőhal kérdésére a B választ fogjuk bekapkázni, mert egy műanyag kastély érkezett körünkbe. Egy interdimenzionális kémügynök ebből rögtön azt a következtetést vonhatja le, hogy a vakáció még al eem kezdődött, de máris vége van. A főnöknek remélte szüksége van ránk. A kislólyban úszat **Sir Playfair**-től, aki tudvelevőleg nem nagyon szarall, ha ügynökkel késlekednek. Fejlet lelala úszkálni ugyan nagyon mulatsógos, de kissé szokatlan, tehát hozzuk megunkat normális lasthelyzetbe (**TURN OVER**) és ügyel som vetve a récsálásra hívegató hínárhalmokra, ússzunk be a kastélyba (**GO INTO CASTLE**). A kastély belseje teljesen érdektelen, kivéve a falra festett színes lirkákat, amelyek ugyan úgy néznek ki, mint falra festett színes lirkák, de azért egy interdimenzionális kémügynök rögtön tudja, hogy ezek a dimenziók közötti közlekedésre használatos teleportok. Az egyunkba hirtelen beledörren a főnök jellegzetes hangja, ekl arról tájékoztatja kedvenc ügynökét, hogy problémák vannak: szabotázs történt egy halaktól hemzsegő belygőn. Velőszínűleg lámót a Hét Halásos Uszony áll az ljasztó történekek hátterében... Az Uszonyok uszonyatos kegyetlenséggel állottak a belygőről egy lókuazereket, amit szöszereket és elreftettek. Van már néhány öntormáció arról, hogy hol szoktak előfordulni ezek a bűnözők — e mi feladatunk lesz, hogy a lerep pontyosan laldirítsuk és az elveszett kerakot megtaláljuk. A teleportok néhány millinécindumon belül rendelkezésre állnak.

A küldetés vasélyes lesz, de a fiúknak a hátsó szobából (a technikuskó neve halóknál) majd van néhány trükkjük, emaltal kihúznak az olajos pácba, ha konzervdobozba (bajba) kerül-nánk... (Ebbe az akváliumba kerülünk vissza mindig, ha valamit alhibáztunk valamit, de akkor is, ha az aljátékokban sikerrel jártunk.) **Panchax** ezzel hát- és hasúszótörést kívánva kilap az edásból.



△ Szokásos látvány egy akváriumban: egy műanyag kastély

A kastély megremag és három teleport, valamint egy üvegdoboz bukken elő. A dobozt vizsgálva (**EXAMINE BOX**) észre vesszük, hogy egy csomó diót van benne. A vérmes kalandor természetesen megpróbálkozik egy **OPEN BOX**-szal, de hát sajnos egy aranyhal ilyen cselekvésekre nem nagyon képes... A teleportokról (összesen három darab) sorban a következő információt szerezhetjük: **Small warp** — az épp akkora, hogy át tudunk úszni rajta; **Jagged warp** — a logezett teleport nagyon órdakesnek látszik, azonban fogazottnak, **Smooth warp** — nagyon finoman kimunkált, tehát biztosan valamilyen kallamas helyre vezet.

Smooth Warp

Maradjunk az utóbbinál (ENTER SMOOTH WARP). Némli pörgős-torgás következik, de nemsokára végetér a kissé megterhelő utazás és belépünk egy lesterbe a gazdatest/parazita interfész segítségével. A gazdatestünknek keze és lába is van és távolról sem emlékeztet halra, halott igazán jól csak egy halban érezzük jól magunkat. Ha gyönyörködünk egyet magunkban (EXAMINE ME), megtudjuk, hogy most éppen egy magas emberi lány lesterben tartózkodunk, aki farmergatyát és halszállkás (Ahé! Azért valami kla órórn jutott... — CoVboy) kabátot visel. Azonkívül egy tisztán tartózkodik, ahol éppen most állt el a záper, ami bármikor újra elarodhat. Ilyenkor a tisztás közepén álló üreges fatörzs minden bizonnyal telítődik vízrel... A fatörzs körül éppen Micky Blowtorch lebzsel, aki hajdanán ugyan a kollégánk volt, de manapság már csak egy egyszerű telepörtcsavargó. Ha beszodbe előgyodunk vele, megtudjuk, hogy a fatörzs tulajdonképpen az ő otthona (LOOK INTO STUMP). A fatörzs berendezése Mickybel és egy aranyelemzéből áll (EXAMINE DISC). Az aranyelemzést a Hét Halalos Uszony kapta a "Batting Averages from the Test Match of Oblivion" c. fél-misztikus albumuként, amelyen szürrealista módon vázolták a hal(l)gatók ele a hal-lát súlyos kérdéseit. A lemez közepén egy kis kiemelkedés található, ami arra jó, hogy mindenkit megvizsgálja és rájójón, hogy abszolút nem jó semmire. Az aranyelemzést megpróbálhatjuk felvenni, de nem fog sikerülni: Micky titakozik a dolog ellen. A főbb helyszínen ebben az aljátékban nagyszerűen alkalmas arra, hogy az ember ottléte ott a szabadidőjét és egy csomó félrevezető utalást hal(l)gion — viszont az időt teljesen felesleges pocsákolnunk: irány a kovácsműhely (Smithy).



▲ Itt órdógi terveket kovácsolunk robbanó papagájok ellen

Olé! Micsoda meglepetés! A kovácsműhelybe belépve máris az Uszonyok egyikével nézünk tarkasszemet! Nem lehet túl berát-ságos hangulatban, mert egyik újját a torka előtt elhúzza félre-áthíthatatlanul jelzi, hogy milyen sors is vár ránk. Aki az ilyen nemzetközi jelzéseket nem ismeri, annak is minden megvilágosodik, amint meghallja, amit az Uszony mond: "Gweek!" Roppent fanyogató. Mielőtt beráti csavergésre invitálhatnánk, hírtelen eltűnik egy ogárfyukban, ami azonnal bezárul mögötte. A kis intermezzo után szólnézhettünk. A kovácsműhelyben hatalmas hőség uralkodik, ami valószínűleg a kemencében izzó tűznek illetve az ablakok teljes hiányának köszönhető. A földön egy madárkalitka, a lalon pedig egy szárszámszekrény mosolyog a látogatóra (EXAMINE CAGE, CUPBOARD). A ketracben egy papagáj és egy óntóforma tartózkodik, valamint zárva van. Szögény kis papagáj! Miféle gonosz flikó zárhatja be oda? A jószívű játékos természetesen a Zöldék zászlaját magasra emelve kiengedi a szerencsétlent (OPEN CAGE) és megvizsgálja (EXAMINE PARROT). A papagáj egy ideig idegesen rikácsolva jelzi, hogy inkább bent maradna — de végül mégiscsak úgy dönt, hogy jól tesz velünk és kísátál. Aztán csak annyit mond, hogy BANG! — és felrobban. Kár, hogy az nem volt túl egészes nekünk: visszakarúttunk a lakvriumunkból Hét hlába, a robbanó papagájok már csak ilyenek mindenhol a Föld kerekén!... Az óntóformához viszont hozzá kellene jutnunk valahogyan, amit a papagáj nem enged, amíg a ketracben van (nyúlálásra azt mondja: BANG!). Na mindegy, majd később kihatálunk valamit.

A szekrény szintén zárva van, de a nagyszerű tárolóhely lehet mindenféle szereszámnak, amire csak egy kovács áthítozhat (OPEN CUPBOARD). Valószínűleg egy ilyen áthítozó kovács felejtette az azbesztkecszyút a szekrény tetején (GET GLOVES). A szekrény tartalma: kalapács, fogó és olvasztótégely (GET HAMMER, TONGS, CRUCIBLE). Miután kirámoltuk a szekrényt, visszatérhetünk a papagájprobléma megoldására. Induljunk ki eddigi tapasztalatainkból: ha kinyitottuk a ketracét

és megvizsgáltuk, akkor felrobbant; ha kinyitottuk a ketracét és ki akartuk venni az óntóformát, akkor is felrobbant, ellenben ha kinyitottuk a ketracét és figyelme se máltattuk, hanem valami tétlen szemlélődéssel töltöttük az időt, akkor viszont

(— itt most fokozódik a drámai feszültség —)

... akkor viszont moglnt felrobbant. Ebből levonhatjuk a konzek-vencrát: a jelenlétünk miatt durrog állandóan. Tehát amikor kirámoltuk a szekrényt és kinyitottuk a ketracét, vonuljunk gyorsan ki a kunyhó elé nyugatra. A papagáj visszakapott azabad-sága felett örömben boldogan előppen és nem robban fel. Azaz felrobban, mert a robbanó papagájok mindig felrobbannak — csak nem a mi jelenlétünkben. Ugyanis mihebt kísátáltunk a kunyhó elé, a színes madár elcsorog a lejünk lelett. Az óntóformát egyelőre ne piszkáljuk a kunyhóban, mert visszafelé haladva innen betelebotlanánk Mickybe, aki az elhajtádonháza miatt szépen tejbekölintana bennünket (miközben belánkivillan a felismeres, hogy ő azért van itt, hogy ezt őrlzze). Marjünk vissza az üreges fahoz, mert most begyűjtjük az aranyelemzést. Micky természetesen még most sem adna oda, viszont időközben valahol az erdőben felrobban a pepegáj és Micky rosszat sejtve almegy megnézni, mi történhetett vele (Ha a tisztásra érkező Micky még mindig a fában lebzsel, akkor varjunk (WAIT) addig, amíg ki nem mászik és el nem sétál az erdőbe.) Miután távozott vegyük fel gyorsan a lemezt (GET DISC) és tegyük bele az olvasztótégelybe (PUT DISC INTO CRUCIBLE). Most ismét visszamegyünk a kovácsműhelybe az alábbi útvonalon: ESESE az útvonal betartása azért lényeges, mert Micky a kovácsműhelyben már észrevette, hogy valami nincs rendben — ha arra haladva egymásba botlanánk, akkor elveszi az összes cuccot és rándásképpen még jól meg is ver. Ha épségben elérkeztünk a Smithybe, magunkhoz vehetjük a ketracbet az óntóformát (GET MOULD FROM CAGE), azután vegyük fel az azbesztkecszyút (WEAR GLOVES), kűtőben kisze mefognek fogjuk találni olvasztás közben a fogót, végül fogjuk meg az olvasztótégelyt (benne az aranyelemzessel) a fogóval és tartuk a tűzbe (HOLD CRUCIBLE WITH TONGS IN FIRE). Először semmi sem történik, de aztán megolvad a lemez és folyékony aranyat nyerünk belőle, amit óntsunk is bele lizben az óntóformába (PUT GOLD INTO MOULD). Ez az izé, amit most gyártottunk, még szörnyű meleg, tehát közelebb vizsgátozás előtt hűtőgetni kell egy kicsit. Hűtőgetésre a legjobb helyszínen természetesen a Cool Glade lesz, de nem célszerű toronylánt odarohanni, mert Micky lekapsol bennünket és megkapjuk tőle a már régen esedékes verésünket. Javasolt irány: W W NW NE E. Persze lehet, hogy ez nem jó. De hát... A hűvös helyen "háromWAI"-nyi idő alatt kihűl a művünk. Mehetünk vissza a kovácsműhelybe (most már bármilyen útvonalon), mert már ideje megnézni mi ketyvasztottunk. Először is verjük szét a kalapáccsal az óntóformát (BREAK MOULD WITH HAMMER); porrá hullik és egy aranygyűrű marad utána. Természetesen GET RING. Hopplá! Ismét megjelenik az egyik Halalos Uszony és megismétli azon állítását, hogy "Gweek!" — de közben a liuk a hátsó szobából már vissza is röpítenek bennünket a biztonságot nyújtó halastálba és hallgathatjuk Panchax dicsőő szavait a jól végzett munkáról. A gyűrű pedig szépen alúszik tőlünk (bele az úvögöbebe, ahol a lehető legjobb helyen van), mivel hat formájában már nincs kezünk, amelyben toghatnánk. Ezt végé is az alsó aljátéknak.

Jagged Warp

Folytassuk a küldetést a második, fogazott teleportal (ENTER JAGGED WARP). A gazdatest most a változatosság kedvéért moglnt egy amber lesz, aki éppen egy furgon hátsó részén vacog. Ugyan nem a legjobb hely alvásra, mert klisé hídog és nyirkos, de mégiscsak jobb, mint mondjuk egy bekor alatt, ami hídog és nyirkos, de mindez még a nyakunkba is csapóg. A hídog dől felől fű, tehát rántsuk magunkra a földön heverő farmert (WEAR JEANS). A pokróc bűdös, viszont egy bűdös pokróc is távolatja a hideget — ennek öröme ott rs hagyhatjuk, ahol van. (Vérmes kalandorok esetleg begyűjthetik, vagy megpróbálkozhatnak egy EAT BLANKET-tel is, míg fehér ruhás halak kényszeruszonyt nem húznak rá és be nem zérák ötör egy szép, csendes, nyugodt helyre...) Irány a huzat, vagyis dől. A furgon vezetőfülkéjében Steve, a sofőr által generált drámar rendetlenség fogad bennünket. Steve éppen nincs jelen, valószínűleg a nyitva álló ajtón keresztül távozott, a sőtér mezőre. Mivel kint már nemcsak hídog van, de még sötét is, inkább maradjunk. Találunk ugyanis egy üzenetet (READ NOTE), ami arról tájékoztat bennünket, hogy Steve üzema-nyagórt ment és lgyekszik hajnal előtt visszatérni. Addig is fogjuk magunkat hasznossá és kússassuk át a szemetet (SEARCH RUBBISH). Szemétkben kotorászni nagyon jó, különö-sen azért, mert találunk benne egy zseblámpát (GET TORCH). Egyből be is lehet kapcsolni (TURN ON TORCH). Bár már elég halovány fényt produkálnak a telepek, mégis látunk valamit a sötéttségben. Most már mehetünk kifelé felé meznőnézőbe

Kiszállás után kelet felé egy romos épület körvonalait bontakoznak ki, ahonnan valamilyen zene is hallatszik. A házhoz egy ösvény vezet keleti irányban, amelyen egy idő múlva egy kissé meggyesített állapotban lévő apátság elé érkezünk. A falon egy poszter lóg, amit a kíváncsi kalandor meggyiszgál (READ POSTER). A várokozás ellenében nem Jesus Píscus totteiről kapunk értesüléseket — a plakáton pszichodelikus színekben pompázó (zöld és bíber) aranyhalak uszítálnak a Hét Heléles Uszony logója körül. Az uszálás közben szavakat loptálnak. "Nincs törvény. Nincs háború. Nincs profit." Aha. Tovább belecsusszogatunk és találhatók rajta "Az Uszonyok a városban vannak. Hogy hol? Csak nyisd ki a tüfed. Belepádd. amit még elviselsz. Anarchia csak, ha a mami is jóváhagyja." Csupa okosság. Kelet felé bejutunk az apátságba, ahol egy halom tom és a tér közepén világ lobogó tűz lógad bennünk. Azonkívül néhány hippi, akik körülfűlik a tüzet és gitárjaikkal nyuzva feltartottan lünek (pardon, elhalmasodott rejtünk a szakmai ártalom — a mondat helyesen úgy hangzik, hogy "a guppik rettentően laznak"). Tovább dél felé szomorodunk egy sötét a romos állapotban lévő épületen, de az interdimenzionális kéműgnők leküzdő szantimentalizmusai, mert most úgyis éppen más dolga van. Például elmegy dél felé, ahol egy összetört számsólyra bukkan (LOOK PEW). Ez szép nagy és legálább olyan nehéz, mint mi. Nem is lehet nagyobb óráim, mint egy ekkora számsólyt magunkkal hurcolni (TAKE PEW). Menjünk vissza észak felé a hippikhez, mert bizonyára nem leszünk túl feltűnők, amint zseblámpával hadonászva egy hatalmas számsólyt cipelünk a hátunkon egy romos apátságban éjfélok... De. Feltűntünk. Olyannyira, hogy a hippik vezető ránkusztja a bandát, mert azt hiszi, hogy el akarjuk tolni tőle a *grommet*-jét (egyébként jól hiszi). Nehézülésének azzal is hangot ad (pont olyat, mint a "Hard Day's Night" c. ismert hallnduló nyitó akkordja), hogy jól fejbeköhint bennünk a gitárját. Azután tanácsalanul bémulhaljuk a már ismerts akváriumunkat... (Ebben az álljtékben a hippikkel való találkozást kellett volna megúsznunk (szó szelint), mert ők az Uszonyok emberei.) Szóval inkább mielőtt visszamennénk észak felé, kapcsoljuk le a lámpát (TURN OFF TORCH) és így nem árul el bennünk az ide-ode mozgó fény sugar; észrevétlenül továbbcsúsztanunk észak felé. A hippik felől gyengén levilágító lény egy letele vezető utal enged meglátni, valami van itt egy romos beltér is (EXAMINE ARCHWAY). A telejáról egy nagy tonda vízköpő bémul le ránk (EXAMINE GARGOYLE), amely hozzávetőlegesen a családtervező klinikákon látható nővérek vagy könyvelők atckfejezéséhez hasonlított. Tovább info, a könyvelőknek nem kell dolgoznia a klinikákon, csak a nővéreknek. Egy ilyen rejtőlkvű ronda dolgot természetesen magunkkal kell hurcolnunk (GET GARGOYLE). Sajnos innen nem nagyon őtjük el, tehát előbb iflendő lenna felmászni a beltérre (CLIMB ARCHWAY). További sajnálatos eseményekről szerzünk tudomást, jelentégi gazdálástunk megfelfedezett arról, hogy a rendkívül divatos önlelemelő cipőkből beszerezzen magának egy párat — a beltérre sem őtjük el. Egészen véletlenül a hátunkon hurcolt egy merles számsóly — éppen ideje, hogy megszübedülünk tőle (DROP PEW). Erre felmászva (CLIMB QUINT PEW) már átjuthatunk a beltérre (CLIMB ARCH) és a rendkívül visszataszító vízköpő magunkhoz vehetjük. Na persze nem most, mivel a hüszgalási próbátkozásra az egész toldségeket úgy elkezd inogni, hogy minden percen tartani lehet a leszakadásától. A beltérre mászás előtt inkább leprilantunk a letele vezető úton (D), de előtte nem árt felkapcsolni a lámpát (TURN ON TORCH). A kalakombákba megerkezve indulunk dél felé. Itt leszígtetnek egy kreszt bennünk, hogy az életbiztosítás nélkül szeladgató interdimenzionális kéműgnőknél is lélni szoktak a kalakombákban — tényleg be akarunk-e lélni ide (jász or nó?) Tényleg Szokás szeltni itt is romokban hever minden, a talajt leállított vakolet borítja. Már egyszer megállapítottuk, hogy a szemáttben lurkálni nagyszerű érzés, tehát most megint ezt fogjuk csinálni (SEARCH DEBRIS). Egy azarkolágtető bukkan elő a romok alól (EXAMINE LID), amiről kiderül, hogy érdekes módon pont ugyanakkora, mint az ajtónyílás, amelyen ideérkeztünk. Mivel nagyon nehéz, telvenni nem tudjuk. Mozgatni viszont igen (MOVE LID). Egy lejárát tűnik fel alatta, amelyen természetesen leszállunk. Előző jó helyre érkezünk, mert azonnal egy kísérteties látomásunk lámad: egy fehérbe öltözött lény, egy felamatt tőr és egy sikoly... A biztos kezdet után egy oltáráteremben találjuk magunkat, amely talán az egész helyiséget betöltő ősi oltártól kaphatta a nevét. A víziók lolytatódnak, de mit sem zavartatva lóltuk magunkat, vizsgáljuk meg az oltárt (EXAMINE ALTAR). Az oldalain egy-egy kőből faragott laj van, kivéve az egyik oldalát, ahol csak egy lyuk ásitózik a helyén. Az oltáron lelőltünk tovább egy cordát (papek miseruhájának löbb zsinórtól fentől övöl) is, amelyet természetesen magunkhoz vaszunk (GET CORD). Menjünk vissza a beltérre, ahol az előbb leirt módon mászunk fel rá a vízköpőhöz. Mivel lerángatni nem tuduk, kössük hozzá a cordát (TIE CORD TO GARGOYLE), mászunk le a földre (CLIMB DOWN) és rántsuk le azzal (PULL CORD).

A jáldéknak két híra van, egy jó meg egy rossz. A jó hír azt mondja, hogy miután teljes sulyal rácsimpassztodtunk a kőlethe, lejtő a vízköpő. A rossz meg az, hogy vele együtt a fel leltő is. Ez elég hangos jelenség, ami azt eredményezi, hogy a tűz körül üldögélő alakok leje hirtelen az irányunkba fordul... Jonni is lognak, tehát gyorsan szedjük le a kőlelet a lábunkkal heverő szobrocskáiról (UNTIE CORD), mert a későbbiekben akadályozná a mozgásunkat és vagyuk fel a vízköpő (GET GARGOYLE). Menjünk vissza a kalakombákba. Itt egy kis ovinlezkedést leganaleztünk, mivel a hippik már erősen a nyomunkban vannak és semmi kedvünk a kőleletünk összemérni egy gitárral, az előbb már észrevettük, hogy a szarkolag ledole pont akkora, mint az ide vezető ajtónyílás — torlaszeljük el tehát az ajtónyílást vele (PLACE LID INTO DOORWAY). Teljesen logikus, hogy zsákutcába zárjuk magunkat, ugye? Mősszunk le az oltárhoz és tegyük be a ronda kis szobrocskát a hívogatóan ásitózt lyukba (PLACE GARGOYLE INTO HOLE). Egy kattanás hallatszik, amiről rettenetén hátrébb lépünk és elkerlekodott szemekkel bémuljuk, hogy az oltár lasúlyed a földbe és a menyezetlét egy oszlop eteszkedik alá (EXAMINE COLUMN). Az oszlopon egy bomélyedesre lelünk, abban pedig egy kehely pihen (EXAMINE CHALICE). Egy lamgyűrűt (*grommet*) találunk benne, de azt csak akkor tudjuk kreszni, ha a kehely is nálunk van — tehát OET CHALICE és utána GET GROMMET. Közben a hippik is aljutottak a torlaszon és a hátunk mögöl egy baljós hang dörölni ránk. "Na csak lassan a tostvit, barátockunk! Add csak szépen ide azt a fémkunkat!". Vad SOS jeleket próbálunk leadni a HO-ra és amikor a hippik köibetlognak bennünk, már csak arra végyunk, hogy egy lyuk nyílva meg a padlón, ami elnyel bennünket és eltept innen valahova máshova. Sajnos ilyesmi nem lőrtönik. Mert a menyezetten nyílik meg az a bizonyos lyuk, ahonnan hirtelen száguldo megjelenik a diaga aranyhal és blóty! — már el is nyelt bennünket.



△ Egy oltárral oltári dolgokat lehet művelni

Az akváriumban landolunk, a fémkarika pedig az őt megillető gyűjtőhelyen; az üvegdobozban. *Parichax* lőnök elnézést kér, hogy kissé szoros volt a hátsó szobal trük időztése és ismét megdicsér, hogy megint nagyszerű munkát végeztünk. Miért, mit var egy interdimenzionális kéműgnőktől?

Small Warp

Jöhét a harmadik teleport (ENTER SMALL WARP). Már megint egy human jellegű humanoidában vitt bennünket a parazita interface. Egy plüssszobában találjuk magunkat. Az ilyen helyek nagyszerűen alkalmasak arra, hogy a studiomunkkban megfáradt zenészek a haverón atnyulva szűrcsőtgessek kávéjukat, videókat nézegessenek és mindezt egy halap pénzti fizessenek. A kelet felé lekvő hal(l)bon egy csomo aranylemez lóg a falon, ami erősíti azt a tudatot bennünk, hogy egy alóklő hanglemezztűdőlőben vagyunk, valahol Londonban. A bejárat ajtó kinyitva kijutunk az utcára, de az ott uralkodó hideg, szőlőség és forgalom meggyőz bennünket arról, hogy erre nem kell jönnünk, így tehát gyorsan visszamegyünk a hallba. Onnan meg a szalonba, amelynek a sarkában egy személtáda áll. Azonkívül meg itt lebzsel *Rod* is, mint ahogy azt a többi hangmérnök is szokta tenni. Nemsokára beront egy cókavörös arcú figura a szobába, akiről messziről leri, hogy csak producer lehet. "Hé, te!" — bödöl el, miközben ránkpillant. "Csinnit kávét vagy kruglak!" — és azonnal kirebög. (Ezen a helyszínen a producer lesz a "követő ember", aki állandóan a nyomunkban lesz holmi kavakat követelve rajtunk. Mindenekelőtt őt kell lekaplalnunk magunktól, különben képes és tényleg klüg....) Természetesen kavel lőzni nem tudunk, egyrészt azért, mert nem akarunk, másrészt meg azért, mert a konyha amúgy is zárva van. Ezért a kavefőzős nemes feladatot átpasszoljuk az éppen itt lebzselő *Rod*-nak.

(ASK ROD TO MAKE COFFEE), aki boldogan elszégyelődik a konyha felé és nem sokára egy bögre gőzölgő kávéval tér vissza a szobába. Valahonnan a producer hangját halljuk, aki Rod után kilebél, mert a stúdióban éppen szalagcsorára volna szükség. Mivel Rod ezt véleszolja, hogy éppen kéválózéssal volt elfoglaltva, a kővér fickó ismét előbukkan. Előgedetten kénytelen egyet a bögréből és kőzben megdicsér bennünket, hogy megtanultuk az üzleti élet első aranyszabályát: "Ha valamilyen nem tudunk, akkor azt passzolgatni másnak!" Miután ezt kifejtette, előgedetten a gyomrában kavargó kávéval, távozik a szobából. Most már nyugodtan szánhatjuk a helyszínen — egyelőre nem fog nyaggatni bennünket.

Mivel a sarokban már kiszűrtünk megunknak egy adag személt, nyilvánvaló, hogy megint visszatérünk régi jó szokásunkhoz: kufassuk el a szemetesvödört (LOOK INTO BIN). Óhó, egy normál kazettát tartalmaz (GET CASSETTE és EXAMINE CASSETTE), amely a Hét Halálos Uszony egy régi demofelvételét tartalmazza egykoron. A felvétel mára már elhódott: letűntek és valami más van a kazettán... Sétálunk ki a nyogot felé vezető folyosóra, ahol ászak felé a stúdióba vezető ajtót találjuk (OPP ZÁRVA VAN: az ajtó felett ég a felvétel jelző lámpa), deire pedig az ugyancsak zárt konyhát. Tovább tehát nyugat felé. Itt délre egy rektort találunk, ászakra pedig a hangmérnök szobáját. Mindkettő ajtaja be van csukva. Nyissuk ki őket (OPEN WOODEN DOOR, SECONDARY CONTROL ROOM DOOR), mert ugyan előbb a dái ajtó mögá fogunk benézni, de miután onnan előbukkanunk, gyorsan át kell húznunk a másikba, különben éppen belebotlunk a producerbe, aki már megint valami marhaságot miatt akar belátni kötni. A rektornál kapcsoljuk fel a lámpát (TURN ON SWITCH), mert tők sötét van, majd lépünk be. Különböző érdekes dolgokra lelünk: találunk például egy rakást néhány együttes soha ki nem adott felvétel közűl, valamint olyanokat is, amelyeket talán a legjobb lenne innen elvinni és a nép nagy üdvölgzése közben előadni. A legérdekesebb viszont egy kazettatartó, emibe rögtön bele is nézünk (LOOK INTO BIN). Egy króm és egy metál kazettát találunk benne, amit a hi-fi rajongó interdimenzionális kéműgynök természetesen elvissz magával (GET CHROME CASSETTE, OET METAL CASSETTE). Az első úgy néz ki, mintha valaki hamutálcának használta volna; a másik szinte újnak tűnik, mert csak egy kedves nagyfi hefigatta vasárnaponként. Menjünk át a szemben levő szobába, ahol a Control Roomben levő magnón meghallgathatjuk a kazettákat. Miután átmentünk a szobába, azonnal csukjuk be magunk után az ajtót (CLOSE DOOR), különben a producer megint ráncszáll. Tévoftartása érdekében rögtön nyomjuk is meg az ajtó mellett található gombot (PUSH BUTTON). Érdekes dolog történik: a gomb egy rövid mondatot mond gombnyelven ("Click"). Továbbá kigyűjtja odakint a "Felvétel" feliratu lámpát, tehát biztosak lehetünk benne, hogy nem tognak minket zavarni. A szoba berendezéséhez tartozik egy magnó, egy kis szekrány és egy erősítő. Tegyük be mondjuk a krómos kazettát a magnóba (PLAY CHROME CASSETTE WITH PLAYER). Az történik, hogy nem történik semmi. A magnóhoz csatlakozó erősítőn ugyanis hangot kéne adni rá (SET FADER TO <szám>, ami lehet 1-11). Hm, túl torz a felvétel. Telán koszos a magnófej és meg kellene előbb pucolni a szekrányban található tisztítószaleggat (OPEN CUPBOARD LOOK INTO CUPBOARD. GET CLEANER. PLAY HEAD CLEANER WITH PLAYER). Miután a magnófej úgy ragyog, mint újkorében, ismét lejátszhatjuk a kazettánkat. A hangrót inkább csak 5-le álltsuk, mert esetleg a hangszórók átvisszik a szomszéd szobába a talat... Játsszuk le sorban az összes kazettát (a sorrend nem lányagos). Mindig az utolsón lesz a számunkra érdekes információ, a másik kettőn iszonyú számokat hallhatunk (pl. "A zone által kopolyulmat"), amelyeket néha a producer felkes "Ki innen!" kiáltással szakítanak meg néha. Az utolsó szalegon egy helinduló csendű fel, emig a producer időcsúszás miatt le nem állítja a falbőszűt ánekest és az ujjával egy érdekes ritmust nem csettintget... (ezután három szám következik, ami minden játékban változó — nem árt megjegyezni őket...).

A műelőzet végeztével, de még a hall(ő)észkárosodás előtt sáttálunk el az irodába (Office), ahol az ajtó kinyitása után egy íróasztal és egy íratzokróny tárul elénk. A szekrányról egy kombinációs zár tartja távol a kíváncsisávkodókat — legelőbb azokat, akik nem hallgatták meg az előbb a kazettán a kombinációt (SET LOCK ON <szám>). OPEN CABINET. LOOK INTO CABINET) A szekrány mátyárol egy lakerek bemul ránk, de nem lül sokáig: villámgyorsan belocsusszan a szobánkba (OET SPINDLE).

Megint érdekes cselekménysorozat kezdődik: a lakerek feltele után hirtelen egy lyuk nyílik meg, amelyen keresztül az Uszonyok vézése sebességgel kezdenek ideleleportálni... Eddigre viszont mi már rutinosan aktiváltuk a menekülő egységünket és beldog pszichánk újra a megszokott aranyhef testébe kerül. A létóteret megint a kastély foglalja el, a lakerek pedig beilbeg az üvegdobozba. Sir Playfair és a segítők gárdája megint idejében húzott ki bennünket a csövéből...

A tónók közli, hogy a hátsó szobabéli fiúk végre rájöttek, miben mesterkodik a Hét Halálos Uszony: felberittették a Halbetygő meteorológiai egységűt, miáltal a víz gyors úttemben elkezdett párologni. A halak tudósai beindítottak egy kutatási programot világuk megmentésére, de az Uszonyok meghiúsították a terveket. A feladatunk most az, hogy segítsünk a Tervet végrehajtani a kutatás vezetőjének, Dr. Roachnak a testében.

Hydropolis

Az eddigi teleportok helyét egyellen negyméretű váltotta fel (ENTER LARGE WARP), ami egyenesen a Halbetygő tóvárosába, Hydropolisba vezet. Rövid uszás után egy tálemler, félhal lányban lendolunk, aki bizonyára az előbb említett Dr. Roach lehet. A helyszínen egy minimális igényű berendezett szoba. A tényűzési egy testmenny, egy fekete polc, egy villanykapcsoló és egy kifelé vezető ajtó képviseli. Ezenkívül a berendezéshez tartozik még egy "fishon" is, amit normális emberek heverőnek definiálnak. Az ágy mögötti fal hirtelen izzani kezd és a dökán titkérőjének az arca jelenik meg mögötte. "Jó reggelt, Dr. Roach. Sajnálom, hogy ilyen korán kell zavarnom, de szeretném emlékeztetni arra, hogy a dökán ma reggel 10 órára várja Ont." Ezzel az arca elhalványul és csak a HTN (Hydropolisi Telekommunikációs Hálózat) reklámjait hagyja maga után Na, ez a reggel is jól kezdődik!...

A fekete polcot megvizsgálva (EXAMINE SHELF) egy "fishotax"-ra lelünk (EXAMINE FISHOTAX), amely egy nagyon praktikus dolog: egyesíti magában egy napló és egy pénztárca minden jó tulajdonságát (azok érének ólszóréséért...) Eppen nyitva van és egy FISA hitelkényát valamint egy másik, gyűrt személyazonossági kényát találunk benne (GET FISA CARD, TATTY CARD). A biztonság kedvéért már itt belédtünk egy teljesen új kutatási programot: kufassuk át a heverőt is (SEARCH FISHTON). Gyümölcsöző dolog volt: egy berletet találunk (OET TRAVEL PASS), ami a HVV (Hydropolisi Vízalatti Vasút) járatain korlátlan számú utazást lehetőséget biztosít a tulajdonosának. A kifelé vezető ajtó vizsgálatával a korszerű biztonságtechnika egy nagyszerű vívmányára bukkanunk: egy ezüst színű uszony-lenyomat-leolvasó nyitja az ajtót. Héi akkor legyűk rá a kezünket (PUT HAND ON PRINT). Az ajtó felszalad a mennyezetre. Mielőtt kislátnánk, kapcsoljuk le a lámpákat (SWITCH LIGHTS OFF) — majd később kiderül, hogy ez miért is jó nekünk...

Odakint a folyosón még egy lakás ajtaja nyílik: az az új szomszéd, Ernest Chub lakásába vezet. Chub az egyik munkatársunk, akivel később még majd találkozzunk. (Egyébként nemcsak ő, hanem többi munkatársunk is előbukkan majd a város legkülönbözőbb pontjain. A program ilyenkor külön tathívja a figyelmünket a jelenlétükre, hogy a játékos feltátnul felüljön velük beszélgetni — és jó sok időt vesszen...) Menjünk (üsszünk) le a földszintre (vizszintre). Itt minden táva-nyitva áll bármilyen gonosz kedvű angolna beúszhatna ide és kirebelhatná az egész házat, ha kedve szoltynna rá. Bár nem is volna rossz: a biztosítási pénzből legalább tudná új bútorra... Mig ezen morfondírozunk, üsszünk ki dél felé Puddington utcára. Puddington kerület Hydropolis egyik legfelkapottabb és legforgalmasabb lakónegyede, ami lemerheid az utcán fel-alá száguldo halaimas guppirajokkal is. Kelet felé a HVV logóját látjuk, ami jelzi, hogy itt nyílik a vízalatti-állomás tájárata. Hirtelen egy rendőrhaj húz el mellettünk kéken villogó kopolyúkkal, oldalán a Hydropolisi Hydropolice felirattal: tehát, hogy megint kirámoltak egy vízbetöréskeredést... Telán jobb, ha a megdöbbentő látvány elől lemanekülünk a vízeléti állomásra.

▽ "Jogyalet, beilokat kéram felmutatásra!..."



Odabent nagy tömeg áramlik ide-oda. Egy gonosz képű figura vér ránk, akrről már masszról búzik, hogy ellenőr. Ha nem lenne nálunk a berlet, akkor jogyalet váltatna velünk a FISA

cerda és így az utazgatással nemsohára fel is élnek a pénzünkkel (itt kagylónak hívják) — viszont a heverőn megtaláljuk a berletünket, tehát díjmentesen leúszhatunk a mozgócsúszdán, amelyen a mókás punkhalak felfelé szektak csúszkálnak... Az állomáson nagy a nyüzsgés. A vonatok hárompercenként (azaz WAIT-enként) usznak, tehát várjunk addig, míg be nem csobog egy. Kikerülve a krolongó halakat szálljunk be (GET ON TRAIN) és kezdjük meg vidám utunkat a halagúton keresztül, amiről egyébként csak annyi emlékünkre mered, hogy egész jól átérzünk egy szardínia bonyofult lelki világát... (A vízalatti közlekedéshez ld. a térképet. A kihúzott két állomás nem használható; akkor a támogat, hogy nem tudunk kiúszni a szerezvényből. Beszállás után WAIT és a szerezvény beúszik a halagútba a következő állomáshoz; ha nem akarunk leszállni, megint WAIT. Akir egyébként nem tudnak maguk elé képzelni a vízalatti vasutat, azokat a következő vízvezeték-törés alkalmával ünneplésen meghívjuk a budapesti metró Astoria állomására, ahol az eddigi kísérletek már jelentős eredményeket produkáltak a vízalatti fejlesztésében...)

▽ Íme a technika csodája: a vízalatti!



Utazzunk Opah (Holdhal) állomástig, ússzunk ki a vonatról (GET OFF), majd menjünk fel a felszínre (UP). Az állomásról kelet felé vezet az út az Opah egyetem központjában álló térre. Ha valaki Hydropolisban meg akar tanulni valamit, arra kétségtelenül az Opah egyetem a legmegfelelőbb hely. A tér közepén az egyetem alapfőtanak szobrá látható, rajta az egyetem latin nyelvű felirata: "A tudás jó". Eszakra egy diszkrét kluzúrdó szórnyű zajok ilyesztgetik az erre járó egyetemisták fűságot. Ide egyelőre ne sétáljunk be, mert az ldogeanőben villogó lányek karos hatással vannak a garzdaállat/parazita interfacc-ünkre. Válasszunk inkább a dél felé vezető utat, ami egy mérőgráge etterembe vezet. Az étterem rendkívül felkapott hely, mert a logkopotyúcsiklendőbb planktonételeket kínálja Hydropolisban. Még a mesősen egészséges, gázimpregnált olajok is kaphatók, amelyek ugyan nem olyan hatékonyak, mint a meszok kizsereleső változat, de azért mindenképp jótékony hatást gyakorolnak (rövidebben: ettől is jól be lehet rugni). Tüntessük ki megszólaltatásunkkal a bejáratnál lebegő pincért vásároljunk főle planktoni és FISA hrelkanyára (BUY PLANKTON WITH FISA CARD). Mindössze 5 kagylóba kerül és máris egy nagy papírzacsó boldog tulajdonosainak mondhatjuk magunkat (EXAMINE SACHET). Miután kinyitottuk (OPEN SACHET), a planktonok kimennek a zacskóból és egyre jobban szőrtérjednek a légtérben (azaz vízterben). Észre vesszük, hogy milyen gyorsan verik vissza a fánysugarakat... Sőt, kell, hogy megégyük, mielőtt teljesen eloszlanak. A möhő játékos tehát felzabálja a planktonokat, de a möhő játékos nem is játsza végig a FISH-t. A plankton ugyanis infravörös sugarak visszaverésére szolgál majd egy későbbi időpontban — most nem célszerű kinyitni a zacskót... Menjünk vissza az egyetem főterére és onnan kelfeire, az egyetem előcsarnokába, ahol különböző fojásfejú hírességek mellészebrei sorakoznak az egyetem múltjából. A dákán lrodáje dél felé van — mivel úgys van bennünk, menjünk be hozzá. A titkár helyet kínál bennünk, majd nemsokára megérkezik a dékán is, eki hírkerekő (vagys nő). Eldárja, hogy a kutatócsoport egyik tagja átállt az ellansághoz és szobetalja a Terv végrehajtását. A dékánó már csak bennünk bizik és azt akarja, hogy nyomozzuk ki, hogy ki az áruló. Kiklár bennünk az előtérbe, ehonnan kelfeire folytatók utunkat, ő mög ússzon, amerre akar.

A folyosóról a dél felé vezető könyvtárba (Library) megyünk. Itt a hatudományek hatalmas tárháza várja az arra rászorulókat, ldog az egyetem hellgetőit. A könyvtár legértékesebb könyve a bejárat közelében álló olvasóasztán pihen. Ez egy igazi régiség, amely az összes olyan dolgot tartalmazza, amelyt az

eddlgi játékok során találkoztunk (OPEN BOOK). A könyv véletlenszerűen kinyílik valamelyik oldalon, lapozgatni a TURN TO PAGE <szám> formátumú paranccsal tudunk. Kétségbeesett fejezgetés következik egészen eddig, amíg a könyv egy olyan oldalon nem nyílik ki, amelyről a három előjátékban megtalált valamelyik kerek tárgy képe (ring, grommet, spindle) néz vissza ránk. A követendő technika: látunk valamilyen ismerős tárgyat és eddig lepoztunk előre, míg meg nem találjuk a kerek cátfai-gyat. Néha a megjelölt oldal ki van tépve, hogy azért ne legyen olyan könnyű dolga a játékosnak... (A teljesen kétségbeesett HÁLendők számára a kőbgyök 28934443 hozhat némi megkönnyebbülést...) Ha megvan valamelyik kerek tárgy képe, ekkor tépjük ki a lapot a könyvből (TEAR PAGE). Reccs. Természetesen az ilyen vandafizmust rögtön azzal logják jutalmazni, hogy klrugnak bennünk a könyvtárból és kornek szepen, hogy lehetőleg ne lárogeassunk vissza soha többé.

A folyosón indulunk tovább kelet felé, ahol egy vasajtó zárja la az utunkat. Kinyitni nem nagyon tudjuk, de csekély agyi levékenység után mindenki rájőhet, hogy a melléte levő nyílásba kellene valamit becsusztatni. Van háromféle kártyánk, amiből feltől már használtunk — így tehát most a gyűrt kártyát fogjuk használni (INSERT TATY CARD IN SLOT és azonnal tovább kelet felé, mert egy lépés után becsukódik és nyithatjuk ki újra).

A kártya a nyitás után egyből visszaugrik a kezünkbe, tehát nem kell megint magunkhoz vennünk. Az ajtó egy laboratóriumba vezet, amelyben a Terv kísérlethez szükséges berendezések vannak. A legérdekesebb közülük egy terminál, ahová a számítástechnika új barátja régeyű lefotytan (SIT AT TERMINAL). A következő szöveget látjuk a képernyőn "Göppeljen be LOGIN-t a hozzáféréshez" Jó (LOGIN). Bejelenkezik a Larré V18.03 rendszer és kéri a hozzáférést kéri személy vezetéknevét (ROACH). Ajajaj! A huncut brtonságr rendszer passwordot is kéri, amit sajnos nem tudunk... Nem baj, bizonygatuk neki, hogy tényleg mi vagyunk azok (ME). Elhitte. Megjelenik az rdő és egy % alakú prompt. A számítógépnél a következő parancsokat használhatjuk: LOGOUT: kilépés a rendszerből, COM.MANDS: a parancsok leírása; PROJECT a Tervvel loglakozó life-ek listája; MAIL: elméletileg üzeneteket közvetítenek nekünk, de mi soha nincs semmi. WHO: a hozzáférés jogosultak listája (Roach/Bream/Tunct/Citub); READ: a PROJECT által felsorolt listák elolvasása. Természetesen van GAMES is, ahol többek között néhány Magnetic Scrolls-játék áthallott változatát is megtaláljuk (GILLED OF THIEVES ("A rablók koponyái"), THE PRAWN). A játékok közül a CHESS-szel és HACK-kel csak nulla és hat óra között tudunk játszani. A Magnetic Scrolls (azaz itt a "Mágikus Tekercsek"-ek) átkeresztelték Maggot Rollsra, vagyis "Kukac-tekecs"-et) stoffokkal természetesen lehet játszani munkaidőben ugyanúgy kezdődnek, mint az eredeti játékok, de az első parancs után a rendszer leállítja a műsort és felhívja a figyelmünket, hogy játék helyett inkább a Tervet kellene dolgoznunk. Bezzeg a FISH-sel nyugodtan játszhatunk! Mindenki próbálja ki, tők jó lesz... A játékok közül érdekes lesz számunkra a SHUTDOWN; lehavasakor azt kapjuk, hogy a hozzáférés számunkra meg van tiltva (érdekes megjegyezni annak az egyetemen kollégának a nevéit, eki futtarni szokta...). A READ parancs használatával tudjuk megvizsgálni a Tervhez rögzített life-eket, amelyekből a következő információk birtokba juthatunk:

PROJECT: A Terv elsődleges célja, hogy megmentse Hydropolis, amelyet a vízpárolgás szórnyű remkepe fenyeget. Az elképzelés szerint egy áramlásszabályzót kell létrehozni, amely egy másik dimenzióból (a Fractal Aquana II-ből) vizet szívtyűz rde. Ezt a készüléket Készüléknek nevezik a Terv nevű tervben.

NOTE: Ez egy feljegyzés a dekánódtól, aki erre figyelmeztet, hogy valek babrálni a Tervvel. A kutatás minden résztvevőjének felhívják a figyelmét a fokozott óvatosságra és a geprdő értelmes kihasználására.

STORE: Ezt mi (vagyis jelenlegi garzdafejtünk) írta és egy feljegyzés a csoport tagjainak. Arról szól, hogy ellopták az áramlásszabályzót: a Terv bukni fog, ha nem sikerül helyettesíteni valamivel. Sajnos egyelőre semmilyen helyettesítő alkatész nem áll rendelkezésre, de ha valaki egy ilyenre bukkenna, abbel egész biztosan nemzeti hőshá válna. Itt van meg egy lista arról, hogy a berendezéshez milyen alkatrészekre van szükség: filter, photon bridge (ezen dr. Salmon már dolgozik, tehát valószínűleg tud a hollétéiről), focus wheel (néhány napja ellopták), tuned crystal (egy kevésbé "tuned" van a muzeumban, de nem lehet hozzájutni), azonkívül kellene még egy alkalmas doboz (suitable case) is, amelybe össze lehet gyűjteni az alkatrészeket.

EQUIPMENT: Itt egy képletet látunk. Áramlásszabályzó = (a + c) + (b + d) + e. Hm, hát ez csak egy primitív matematikai probléma: egy ötismeretlenes egyenlet még egy fejlődésben visszamaradt lógnak som okozhat problémát.

Miután LOGOUT-tal kiláptunk a rendszerből, mehetünk is tovább. Északkot felé nyílik a Project Room (majd a játék

végén szeleccsének lesz hozzá), délkeletre pedig a raktárszoba van. Maradjunk az utóbbinál. Hetelmas rendetlenség uralkodik körös-körül: itt tárolják a Tervhez szükséges összes limlomot. A szoba falán lógó tábla felsorolja a Tervhez szükséges dolgokat (LOOK WALLCHART). Ami nincs: filter, photon bridge, focus wheel, tuned crystal, suitable case, shell; ami van: a terv, ami éppen most olvasunk. Az okos játékos figyelmét felkeltetheti, hogy minden tárgyat egy-egy betű jelöl. Az íméni szintén találkoztunk néhány belüvel egy ötismeretlenes egyenletben, ami most már kezdhet valami értelmet is nyelni: Aramlászabályzó = (filter + focus wheel) + (photon bridge + tuned crystal) + suitable case — tehát a zárojelekben lévő két-két tárgyat összeillesztve bele kell tennünk egy arra alkalmas dobozba. A feladat innen tehát "pofonogyszerű" — már csak meg kell találni ezeket a tárgyakat...

A sarokban álló hatalmas doboz vizsgálatáról kiderül, hogy ez egy "protocopiör", rajta egy ON/OFF kapcsolóval. A berendezést Dr. Salmon (Lazec dokl) építette a Terv részeként, de a prototípus nem nagyon teltszett az egyetlen vezetőségének: hiheletlen mennyiségű energiával csak néhány cseppnyi vizet tudott telepörtálni. Ez Salmon bukását is jelentette: a dögén kirúgták az állásából. (Ezért fojtotta Ella nevű lányát fagyaltba? — CoVboy) Ha megvizsgáljuk a kinyitott doboz kapcsolót és nyílást (EXAMINE SWITCH, SLOT), azt kapjuk, hogy hiába fogyaszt nagyon sokat, valamelyik lepenygyű hál mégis bekapcsolva felejtette, a nyílást pedig pont akkora, mint egy papír. Véletlenül van nálunk egy darab papír — épp az íméni rúgtak ki bennünket miatta a könyvtárba! (INSERT PAGE IN SLOT). A lap halkán bocsusszan, a masina zúmmogó hang után egy nagyot dutran és a tetőjén egy fókuszkezelő bukkan elő. Ollalál! A gép tehát a kerek tárgyat ábrázoló papír alapján legyártotta nekünk a berendezés egyik elhárítóját. Ezt most nem kell elvinnünk magunkkal (csak később lesz rá szükség és addig teljesen felesleges, hogy foglálja a helyet az inventory-ban), a masinát viszont kapcsoljuk ki (SWITCH OFF).



△ Ismeretlen a szöveg aranyhalból

Erre egyelőre nincs több dolgunk, tehát sétálunk vissza a víz-alatti állomására és utazunk át a város egy másik részébe, nevezetesen Eelpout (Tarka menyhal) állomásra. Eszékenygel felé a Cápás utcára jutunk, ahol nagy a tolongás, de azért nagy nehezen áll tudunk üszni rajta. Ez a város üzleti negyede, ahol egy csomó shop található. A program szelint nem ért figyelni arra, hogy kivel kötünk üzletet. Észak felé egy használtáru kereskedés van, ahova egyből be is üszhalunk. Az üzletet egy igen tehetséges macskahal vezeti, aki Steve-nek hívják és ariól nevezetes, hogy még tigriscápáknak is képes cskokat eladni. Bár legszívesebben a nagymamáját adná el nekik — ha még nem lenne volna meg idég... Szóval rossz hírre van a bókának. Mihelyt betörtük ide a hátsó uszonyunkat, Steve elkappa a pillantásunkat és úgy néz ránk, mintha vennünk kene tőle egy olyan jó kis zafos filmet, mint ami legnap előzött. Közben édeskes lalfelezést teszünk: a sarokban megpillantjuk a heverőnket egy rádió dobozának a társaságában. Hogy a fish-tonunk hogyan került ide, azt fedje jótékony vízszennyezés, viszont a rádió doboza "elkelmas"-nak látszik: hát akkor vegyük meg! (BUY RADIO CASE WITH FISA CARD) Jaj, de kár! Steve sajnos már eladta a dobozt egy bizonyos Chubnak, aki Pad-dingtonban lakik ("egészen véletlenül" a szomszédunknál van sző). Majd megkéri Rodol, hogy vigye el a fuigonyjával, ha éppen arra jár. Addig meg majd vár a 1. vevő. A doboz tehát nem lesz a miénk — pedig milyen jó is lett volna! Mielőtt még bárki krokodilkönyvet kezdene folytatni az édesvívba, meg-nyugtattuk, hogy a doboz miánk lesz később. Addig is doboz híján vásároljuk vissza legelőbb a saját heverőnket (BUY FISHTON WITH FISA CARD), hogy legyen hol kipihonunk a

játék láradalmait. Steve máris hívja Rodol, hogy a tisztont barekassa a fuigonba a szállításhoz. Rod cinkosan kacint ránk édeskes módon máj ludja a címünk, ahova a heverőt kell szállítania (talán azért, mert nemrég lórt ba hozzánk és ő lopta el...)

Folytassuk a bevásárlást a Hardware Shopban, ami ariól nevezetes, hogy az eladóknl mindenkinél van fidele, akinek van hitelkártyája is. A fidelel egy fekete műanyag zsebk (a szemét lég- és vízmentes lezárására szolgál a háztartásokban) egy hitelkártyám és egy csavarhúzó. Mivel úgyis a gazdaságt hitelkártyájára folyt a móka, nyugodtan kicsapongó hangulatra ringathatjuk magunkat, vásároljuk fel az egész boltot (BUY BAG, HYPERDRIVER, SCREWDRIVER WITH FISA CARD).

Most átvonulunk a Music Shopba, ami Tuna Day tulajdona és lell van olyan zenekarokkal, akik a kiállított megeddraga hangszerekkel az óslel "Smoke Underwater" című szamol nyústólk. (... ami egyebként lókra haonlít a "Hack Elak, az azormeslor" c. mese zenéjére — CoVboy) Egy elado a putt mögött rejtőzve fülhallgatóval próbálja védeni magát az akusztikai támadás ellen. No, erre tényleg szükség is van! (BUY EAR PLUGS WITH FISA CARD). Meg idejében bedugjuk a fülünkbe (WEAR EAR PLUGS), mert később majd elfelejtjük. Nem passzol pontosan, mert nagyjából még ki tudjuk venni, hogy a halak miről tárogznak körülötünk — ahhoz viszont pont elég, hogy ne örüljünk meg egy zajos helyen.

Sétálunk tovább a kocsmába, ami stilszerűen a "Horog, Zsúrör és Üsző" nevet viseli. Ez egy ódivatu prálóhely, tiszta barial és büzlő vendégekkkel, Steve a használaticsk kereskedésbe! (vagy talán az (keresztvéré?) gázal töltött maszkokat árul a vendégekknek. Ezeket "szaglinló"-nak hívják a helyiek és maszkban szimatolással érik el azt az állapolt ("uszonytalanság"), amikor a hál fejlet felele üszik, nekimegy minden hínárcsomónak és belököt minden masz helba. A bár mellett egy szék áll, ami a még egyenesen üsző halakal arra invitálja, hogy lácsücsüljenek (SIT ON STOOL). Az egyik szomorúan puttio tehankedő (Tehankedik? Hogy jön az ide? — CoVboy) részeg ismerősnök lúnik a gazdaságtunknak (LOOK DRUNK). Ez Dr. Salmon, aki elég rossz állapotba szimatolta magát, mióta kirúgták a Terv munkálataiból. Vásárolunk egy ilyen plamaszkot (BUY MASK WITH FISA CARD) és ártassuk tovább a már így is elazott Dr. Salmon (GIVE MASK TO DRUNK). (A maszk "jótékony" hatását egyebként mindenki kipróbálhatja magán is.) A részeg halatmaszt szilpant a maszkból és amikor már végleg kiürült, visszabadja Steve-nek. Szerencsére nem kezd el énekelni a "Száz kagylónak öven a tele..." kezdetű népszerűsöngöl, csak azerőnyen kitejezi háláját az ingyen piáért. Sajnos tanácsstalan, hogy mivel ludna azt a szívesseget viszonzni nekünk. Majd mi edünk neki tanácsot! Az Opa! egyetemen ugyanis van egy olyan apó, amelyen csak Dr. Salmon ID-kanyajával lehet árheladni — kérdőzzük tehát a részegot az igazolványa felől (ASK DRUNK ABOUT ID). Salmon gyorsan beletui a zsebbe és nemsokára előhúsz egy ugyanolyan azonosossági kanyát, mint a miénk. Ennek ólomrepe vegyük meg egy maszkot és adjuk ezt is oda neki. Ugyanaz jászódik le, megint hálós akar lenni, blabláb! (vagy glugluglu), szóval vegyünk neki egy harmadikat is Steve megjegyzi, hogy ha már ilyen gyorsan kiürült a maszkokat, akkor miért nem veszünk inkább egy egész tartályt, hiszen csak 99 kagylóba kerül az egész (BUY CYLINDER WITH FISA CARD). A másik oldalunkon lévő részeg ekkor hirtelen átkarolja a vállunkat és a gyors mozdulattal leveri a puttio lévő tartályt. "Bott! hkkó, may' mingyó' adok egy malikat..." — motyogja. "Ez az Uszonyok egyke!" — dörögt az együnkbe Panclux lónak hangja, ahogy a részeg előszik a tartályt "Alitid meg azonnal, 10-es úgyrók!" Azonban hiába uszunk teljes elővel utána, előhűk Panclux azt mondja, hogy a henger biztosan fontos lehet, különben nem loptak volna el tőlünk. Szerencsére a frók a hátsó szobában már rátapadtak a tolvajra valehol a dimenziót között lúnt el. Utána kell mennünk Dr. Roach lakásában egy teleport fog válni bennünket, amelyen ájtuthalunk a dimenziókba.

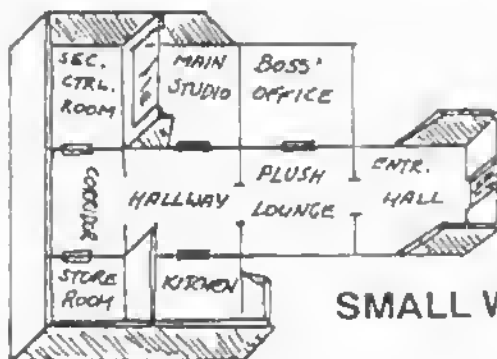
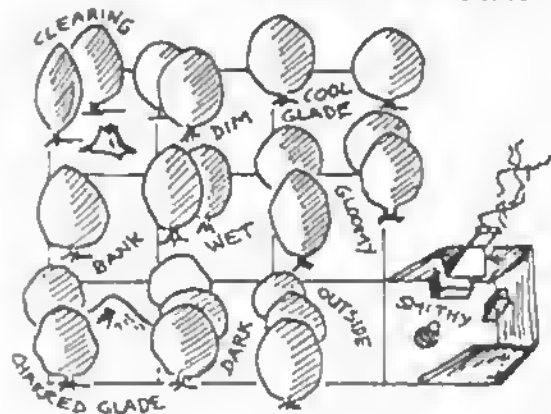
A csúfos felsülés után sem kell bánatosan lógalni üszolunkat, inkább vonulunk ki a kocsmából észak felé. A program máris édeskedlődik, hogy baltokat vártunk-e a bevásárlónegyadben? Aztán folytatja a társalgást magával és negylikően ad nekünk egyet: észak felé egy ruhabah hívogat. Innen nyugatra egyebként egy mozi is van, ahová jegyet váltva megnézhetjük a "Startish Wars" ("Tangericslillogok Hálöröpa") c. ismeretlen filmtrilógia összes lészót, amelyet a szintén ismeretlen George Kukac rendezett... Maradjunk inkább a ruhaüzletnél, ahol a busás mennyiségű halpánzzal rendelkező hydrolipisi állatpolgár teljesen felöltozhet a legdrágább cuccokkal. Eladó meg egy prima napszemüveg és egy nyakkendő is. Ha már így külön felhívják rá a figyelmünket, akkor vásároljuk is meg őket (BUY GLASSES AND TIE WITH FISA CARD). Rögtön ötsük is megunkra új szeleményelnket (WEAR GLASSES, TIE). A nyakkendő meglehetősen disco-szerűen bántást ad nekünk, a napszemüveg pedig ved az erős lenyhatásoktól. Most már szepok vagyunk, mondhatni lóne(hal) ul nézünk ki

Ússzunk le megint az állomásra, de most ne oda, ahol feljöttünk (az messze van), hanem *Pickorel*-re. Időtakarékosság... Utazzunk át *Battersen* ("Törőltő") állomásra. Ez a város erőműve, ami a közlekedési rendszert, elsősorban a vízelátást látja el energiával. Minden *hydropolis*t rettentő büszke erre az objektumra, sőt: állandó látogatásokat tartanak itt a messzi vizekből érkező turistáknak. Bennünket is egy idegenvezető fogad és unalmas adatokat kezd el sorolni. Rádásul körbevisz egy látogatásra is, emilyen álhaira (hatáira) unjuk magunkat. Viszont egy apró, de érdekes részlet megmarad a felújításban: *Battersen* csak a második számú erőműve *Hydropolis*nak és csak csúcsterheléskor használják a vízelátási energiaszükségletének kiszolgálására. Nyugatra egy hatalmas vasúti von, mellette egy "fontos" műszarral és egy nagy kapcsolóval. A műszer 61-et mutat. A kapcsolót természetesen lezárjuk (PUSH SWITCH). Itt van egy kis huncutság: az ajtó csak akkor nyílik ki, ha a protokoll és az otthoni lámpakapcsoló is OFF állásban van! (Ez is egyike volt a szerzők ronda húzásainak...) A műszer csökkenést jelez és mehetünk tovább nyugat felé. Itt egy alagútba érkezünk, ahol egy hatalmas turbina lopátkerekeit bámulhatjuk. Inkább ne bémésszkodjunk, mert bármelyik pillanatban beindulhatnak és rányírt lárszeleteket csinálnak belőlünk (kört nélkül). Tovább tehát nyugat felé, ahol a folyosó függőleges fordulót vesz. Itt hatalmas tetőlápok fékeznek és tisztítják az ide

áramotartott vizet (EXAMINE GRILLES). A tetőlápokra egy nagy szűrő van rászorolva, amelyet csavarokkal rögzítettek a helyére. A Terv anyagszükségletében szerepel a *filter* is, tehát ezt visszük magunkkal, mielőtt sikerült innen leszerelni. Tiszta szótanosa, hogy előrelátóan vettünk magunknak csavarhúzó! (REMOVE SCREW WITH SCREWDRIVER). Ússzunk vissza az ajtó elé, ahol akár el is dőbhatjuk a csavarokat és a csavarhúzót, mert már nincs rájuk szükségünk (DROP SCREW, SCREW DRIVER). Közben bejön egy biztonsági őr és azon meglődik, hogy miért rakták ide ez a nyomorult kapcsolót, amikor ő megmondta, hogy az összes rádió turrisa állandóan prszkálni fogja... Visszkapcsolja és dohogva elúszik. Menjünk már vissza a métrába és utazzunk át *Ópár* állomásra, ahol a megszerzett alkatrészeket lefesszük a laborban (DROP FILTER, HYPERDRIVER).

Na, itt megállhatunk egy kicsit, mert váge a modernnek. Embert nyelvre lefordítva ez úgy hangzik, hogy egy kicsit elmerengtünk magunkat ezzel a lelással. Az ugyan látszott előre, hogy nem tiz sor lesz, de megis kifutottunk a helyből. Valamikor ugyan megígértük, hogy a jövőben lehetőleg tartózkodunk a puzzle-típusú leírásoktól, de ez sajnos akkor is csak két részben fog menni (úszni). A következő havr életésnél tehát folytatjuk a *FISH*-t — addig meg lehet bátran egyedül uszkalni.

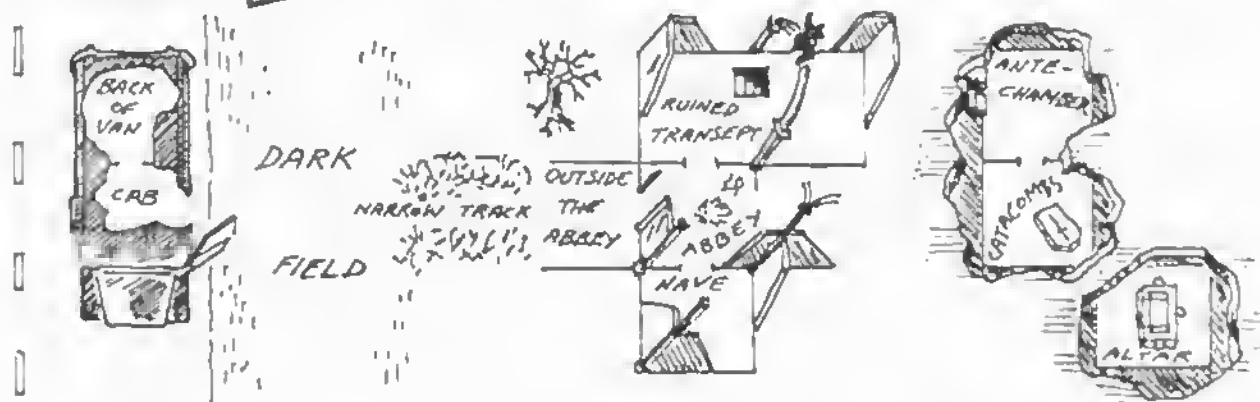
SMOOTH WARP

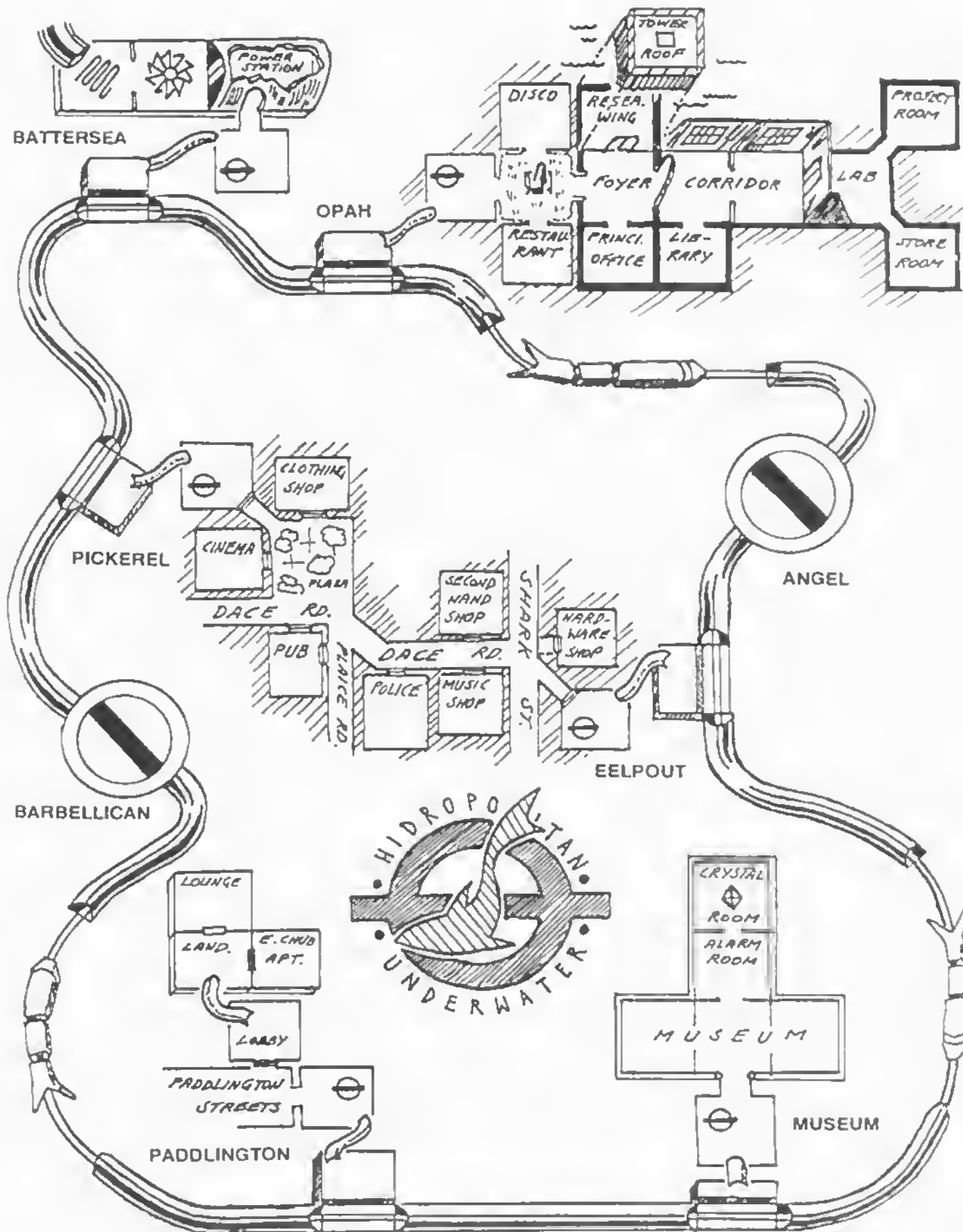


SMALL WARP



JAGGED WARP





Geysha

Akércsak a sci-fi irodalom területén, a számítógépes játékok körében is igen népszerűnek a feltételezett jövővel foglalkozó témák. Különösen jellemző az a kibernetika területére, ami a XXI. századra talán már hozzátartozik az emberiség mindennapjához. Amennyiben néhány fickó aléggé albeült fanáziájával rendelkezik a jövőt illetően és ehhez még megfelelően túlfűtött szexista képzetekkel is megverte őket a szex, akkor talán már gyerekjáték egy olyan kalandjátékot összehozniuk, mint az alábbiakban ismertetése kerülő GEYSHA.

Bejelentkezés után az első opció választásával megnézhetjük az intro-t, amelyben egy gonosz figura (*Napadami* néven hallgat majd a játékban) éppen azon mesterkedik, hogy őrdógi szeikezetével megpróbálja egybeolvasztani egy élő nőt és egy robotot. A látottak magukért beszélnek, a lényeg az, hogy a próbálkozást csak lelísiker koronázza: a végeredmény valami műhibe lotyán ottúnik valahova...

A második opció választásával kihagyhatjuk az életünkben az intro-t és a címképernyőt a készítő névsorával — rögtön a játékba esőppenünk. A történet Párizsban kezdődik, valahol a *Montparnasse* negyed egy elegáns lakosztályában itt egy fényképezőgép karaszójel mozgatjuk és egy fotót kell készítenünk, ami a játék során talán majd használható lesz valamire. Fegalmunk sincsen, hogy a fotózás milyen célt szolgál és a szoba melyik részét kellene lefotóznunk — mindenesetre felhívunk a figyelmet arra, hogy a szoba bal oldalán lévő falinaptár talirata állandóan változik. Persze, a középben látható "képződmény" sokkal inkább invitáló fotótéma... (*Engem az ilyen csajnát dolgozok, mint egy fotó, tottjeaon hidegan hagynak. A kézzelfogható valódeág sokkal kallameeabb — CoVboy*) A fotó elkészítése után változik a színhely és kezdődik a játék: Tokió, 1993. *Ayokan* szálloda.

Maga a játék a hagyományos kvízfeladésú kalandjátékok egy továbbfejlesztett változatát képviseli, a kezelése roppant egyszerű: a kéz alakú pointer a játéktérben mozgatva megjelenik a helyszín azon beíndezési tárgyalnak a nova, amelyeket clickkel fel lehet venni vagy valamilyen információt szerezhetünk róla. A bal oldalon látható ablakban a helyszínia vonatkozó asatlagos leírást olvashatjuk. A képernyő alsó részén lévő ablakokra clickelve vagy az ikonoknak megfelelő funkcióbillentyűk megnyomásával az alábbi játékopciókat kapcsolhatjuk ki/be (a zöld lámpa jelzi a pillanatnyilag választható opciókat):

INF: Az ablakokra mutató rövid leírást kapunk használatukról (*CoV*-re clickelve hosszú leírás érkezik a használatukról)

DEPLACEMENT ('F1'): Helyváltoztatás. Bizonyos tárgyak megszarzása vagy események megtörténte után a szállodai szobában egy másik helyszíni léphetünk át — természetesen csak akkor, ha az új helyszíni neve megjelent abban a menüben

UTILISATION ('F2'): Valamelyik tárgyunk használatát. Tárgyakat használhatunk valamilyen más tárgyon vagy magukban is. Ha a tárgy pillanatnyilag nem használható, "*C'est inutile á cet endroit*", "*Et pourqoi faire*" vagy "*Pas besoin ici*" üzenetet kapunk

SEXYTEL ('F3'): Ennek két része van. A JEUX választása után gyakorolhatunk azokból a játékokból néliányat, amelyekre a későbbiek során majd élesben kerül sor. Az első egy kőtyajáték, a második egy shoot'em up, a harmadik pedig a gyöngyhalászl. Most nem foglalkozunk velük részletesen, mert később ügyis szó lesz róluk. A PUB részben a játék egyes helyszíneiről kapunk néhány információt, továbbá felvehetjük a tárgyait, amelyeknek legyasztása, hm, fokoz egy bizonyos tulajdonságot.

PREDICTEL ('F4'): Ez szintén két lehetőséget takar. VOYANCE választása után *Isuzu* szenszai a jelenlegi állás alapján jósol nekünk jövőt az úvaggömbjéből (a hotel után következő első helyszíni (*Monsieur O*) csak a jósolt meghallgatása után juthatunk el)

ASTRO-re clickelve a kínai asztrológia alapján kaphatunk jóslatot a jósoltató nemének meghatározása után (aki nem tudná, hogy melyik égvől jegy alatt született, az olvashatja a mellékelt tájékoztatóból)

BOITE AUX LETTRES ('F5'): Doboz a beérkező leveleknek. Választására — szerlntünk — nincs semmi szükség, mert csak *Monsieur O* üzen és az üzenetet automatikusan megjelennek, miután valamelyik helyszínről visszatérünk a szállodai szobába

ON/OFF. Az input/output-manút kapcsolhatjuk be/ki vele. A lemeze 7 játékalást menthetünk ki. Minden helyszínnél a kezdési állapotot menti a fteketet nélkül az ott történt eseményekre), tehát az ügyességi játékoknál nem tudjuk átvenni a programot. OUT-re kiléphetünk a játékból, de a feladat ezzel is jár, hogy még meg kell nézni, amint a *Napadami* szimuláló sarkány éppen "USE-olja" Eve nevű barátónkat (felféva, ha nem kikacsolt mondórai játszunk, ami ugyan egy nehéztési lehetőség, de ilyenkor jól jön).

Ennyit a kezeléstről, most már talán idája lenne rátérni a teendőkre. Előbb viszont van két rossz hírlünk: 1. Mint az eddigiakból is kiderült, a játék liancia nyálvú (vagy legalábbis agyalóie még csak ilyen verzió van az országban); 2. A játék nem túl nehéz, viszont az egyik helyszínen véglegesen csódot mondtunk — így tehát csak lipphalmazt kaptok. Nam be), remélhetőleg indulásnak ez is jó lesz...

A küldetés lehet a *Ayokan* szállodában berelt szobánkból indul. Miután valahol sikeresen szarapeltünk, mindig ida kerülünk vissza — egyébként "meghalunk" és tóthetünk játékállást. A szoba beíndezéséhez tartozik többek között egy paraván, amelynek díszítőfestménye egy féltéérthetetlen pózban lévő kelati urat és hölgyet ábrázol (talán a jinyang jalet próbálják éppen átdékpben megjallanteni). Ráclickelve egy kicsit mag is dorgálnak bennünket, hogy most talán nem illene zavarni őket. Az égy hívegatón mosolyog a paraván mögöl és próbálkozásaink különböző "poénos" beszélőseket kapunk ("Fel tudnád használni valamire, ugya?!", "Gondolod, hogy feltűnés nélkül ki tudnád vele oszoni a szállodából?", stb.), de pont ugyanennyit lehet kezdeni vele, mint a paravánnal. A szoba sarkában egy szekény áll, amelynek első fiókjából előhalászhathatunk egy üres dobozát (*Boite Vide*). A szekény



bal oldali ajtaját kinyitva egy plakátia lelünk, ez egy magangyűtemény hírdetése, amelyet egy *Li Fu* nevű úi gyűjtött össze a mesés Kínai-tenger leginkább kincsaiból. A gyűtemény több helyszínen helyezkedik el, amelyeket egy-egy kod jallól (a név és a szaktóiszám között lévő nyilakkal lehet lapozgatni közöttük). Később majd szükségünk lesz erre is, de most egyelőre még nem sok mindent kezdhethatunk vele. Az asztalon álló cserépben egy hinoki-fácska pillant az előre jaro kalandolókra, mellelte pedig egy úvegcsében a fából nyart növényi kivonat, ún. Hinoki-olaj (*Huile d'Hinoki*) vái aria, hogy zsebie tegyük. Ezt egyből használni is lehet ('F2'): bekenhetjük vele a kezünket — majd mindjárt kiderül, hogy mire is lesz jó. A fácska megérdemel egy kis figyelmet, ha a pointer lassan mozgatjuk a ta környéken, akkor egy helyen (kb a fa és a cserép találkozásnál) egy újabb "tárgy" neve jelenik meg. Ez nem más mint egy

nőstény tölcsök (*Criquet Femelle*), ami ugyan elugrik, ha megpróbáljuk elkapni, de majd szépen kötünk vele: használjuk a fiókból kihorgászott dobózt és utána próbáljuk megfogni... (ha nem kentük be előbb a kezünket a tölcsőket előbőrű Hinohi-olajjal, akkor megint megszökik). A nőstény tölcsőt a japánok előszeretettel használják "háziórzőnek": szerintük nagyszerűen megnyugtatta az embert, amint éjszaka rázendít és a tölcsök gazdája még legmátyébb álomból is azonnal felébred, mielőtt abbahagyja a muzsikálást (múzsaszünet akkor esedékes Bandnő, ha idegen közeledik). Ez most csak úgy eszünkbe jutott a bolondosnak tűnő Japán szokásokról — a lényeg egyelőre az, hogy Tölcsök úr beanimálta a dobzóinkba. Töltsük el most valami szórakoztatóval az időnket: például jóslatossunk magunknak egyet Isuzu maitairal ("F4" és VOYANCE). A zen kicéi láz éjszéken elmeséll, hogy kábe mi vár ránk a későbbiekben: egyelőre nem túl sok esélyt lát a sikerünkbe, de azért reménykedik ebben, hogy a dolgok szerencsésen végződnek. Van ugyanis néhány olyan fickó, akik ugyanezt az ellenséget üldözik, mint mi. Az "Elegáns Tölcsök" ugyan nem legad el soha segítséget, de Isuzu egy olyan kamit (kami=rossz szándékú szellem a zen-történetekben) lát, amely a két életút kereszteződéséhez vezet. Ez roppant filozofikusan hangzik így elsőre, de később valami értelmet is nyer: az "Elegáns Tölcsök" név ugyanis egy *Monsieur O* névre hallgató ligistát takar, ekivel a jóslás végeztével időtlen találkozhatunk is, ha bekukkantunk a DEPLACEMENT-be ("F1").

Monsieur O

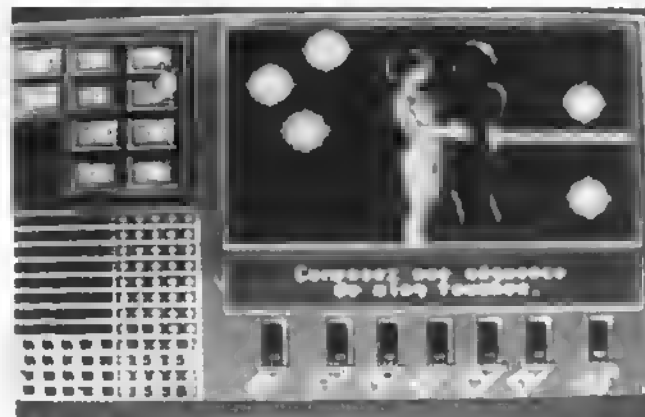
Monsieur O egy ritkuló hejú, lúrdókópontos fickó, aki egy nagyon kellemes dolog előtt álldegél. Hosszú szöveget intéz hozzánk: dicséretesnek tartja a betörésünket, ami a mai világban már kivételesen van (de jó lenne tudni, hogy egyáltalán mielő is van szó...). Elmondja megáiról, hogy egy nyugállományú yakuzs, akinak pályafutása alatt számos ellenséget sikerült összegyűjtögetnie. Ezek között első helyen áll *Napadami*, egy ügyes biokibergenetikus, aki a szexipai területén kamatoztatja kótes öntékü tudását (őt láttuk akcióbán az introban is). Ez a rosszcsont az "Élvezet Negyede" nevű szigeten éldegél és a "ginoidék" fejlesztésén munkálkodik (ginoidék a Japán gésák kibernetikus változatai). Ez a *Napadami* nevű fickó rebotta el Eve-t is, hogy az "erotikus töltőt" egy robotba plémtálja át. *Monsieur O* ugyan nem keresztezi *Napadami*-t, de mégis a legnagyobb vágya, hogy végig a föld alatt tudja. Az utálat oka egy *Humi* nevű gésa, akit a "Lubrikál Sárkány" (ez *Napadami*, mert ebben a játékban mindenki időtlen becsesveket visel) elhurcolt és pusztá véletlenségből eltette láb alól (ezt a műsort láttuk az introban). Eve-re is hasonló saos vár... A mi dolgunk most ennek az egyalgyuhtú fickó egyének további lágyítása, egészen a vidám exitusig — *Monsieur O* pedig segít nekünk *Napadami* kiiktásának nemes feladatában. Ez abban nyilvánul meg, hogy majd különféle üzeneteket hagy nekünk a hotelzobánkban. A szöveget végeztével el is tűnik, tehát az összes figyelmünket a medence partján hoverászó dolognak szentelhetjük. Úgy tűnik, ez egy nő. Meghózzá elég jó szépiából. Mivel a pointer kéz alakú, az XY kiemelésőmákat hordozó játékosok természetesen azonnal meg kívánnják tapintani a karosszéjét. Ez ugyan a lénynak nagyon tetszik, de utána visszakerülünk a hotelbe, amire még nincs szükség. Irányítsuk tehát a figyelmünket orra előtt heverő sárga úvegre, ami valószínűleg napolajat tartalmaz: vigyük a hála falé, ahol egy bizonyos magasságban megbillen és a hátára csoreg (a napozó lányok szeretik, ha regadós dolgokat kennek a hátukra) — de ne vigyük a szájához, mert akkor megint a hotelbe kerülünk (a napozó lányok nem szeretik, ha a regadós dolgokat a szájukba öntjük). Miután visszatettük a sárga üveget a helyére, vegyük le a polcra a bizonytalan (zöld) színű folyadékot tartalmazó poharat. Ezt a napozó lányok bizonyára azívesen meginnák, de a dolgok rendje az, hogy az ilyen hús létyókat is a napozó lányok hátára öntik. Ezt a napozó lányok kimondottan utálják: különféle jelzőkkel illetik a titfás kedvű fickókat és sietve szedelőzködni kezdenek. A nagy siettségben meg elejtnek egy kis kártyát (*Carte d'Acces*), ami bevándorol a bátor kalandor lejtőréba.

Visszakerülünk a hotelbe, ahol mái véi bennünket *Monsieur O* első üzenete: A Jade Templom egy magánklub és ő már el is intézte, hogy bejuthassunk oda — a *Saule Blanc*-be vizont a "Hi-Seng gésák golyóira" lesz szükségünk (akik érdekelt, hogy az micsoda és mire használják, az olvassa el egy James

Clavel nevű úr "Sógun" c. könyvét). A hotelszobában megint nézegethetjük a paravánt (most azt kapjuk róla, hogy az azért van ott, hogy — legalább részben — takarja az ágyban történő eseményeket) és jóslathatunk magunknak megint Iszuzival (megdlesár bennünket a jó kezdésért), de inkább kukkantsuk meg, hogy mi történik ebben a Jade Templomban.

Temple du Jade

Ez egy roppant érdekes hely: az ide érkező látogató hotelgiam-ját egy szobába vetik, ahol egy Éva-kosztümbbe öltözött hűsvér hölgy különféle, hm, érdekes dolgokat fog művelni vele. Ez porze attól lügg, hogy hogyan játszik a létogető. A játék a jól ismert Mastermind. 12 lépésből ki kell találnunk egy 5 külön-böző számjegyből álló kódot (tehát duplázás nincs). A próbalkozások mellett két lámpák jelzik, hogy a megadott szám-sor-ból hány számjegy helyes, a lény "műveletet" pedig azt, hogy ebből hány van jó helyen. Célszerű első két lépésnek az 12345 és 45678 kódot adni, így legkésőbb a hatodik lépésből kitalálhatjuk a megfelelő számjegyeket. Egy kevés logikával rendelkező játékosnak pedig már nem okoz gondot a további hat lépésből kirakni a megfelelő kombinációt.



△ Végül is nem rossz dolog ez a Mastermind!...

Ha ez megvan a lány egy pusztá hint a képeinyó előtt üldögélő közönség felé és átadja a helyét két nindzsának, akik meglehetősen mérgesek, hogy egy gaidzsin (az európai ember gúnyneve Japánban) hatolt be ide: a klub tulajdonosát ugyanis véletlenül *Napadami*-nak hívják. Szintén véletlenül a nindzsák imédnek kártyázni és hajlandók szabadon engedni, ha legyőzzük őket. Mivel az előbbi játékban elég jók voltunk, megengedik, hogy az adut mi válasszuk meg. Ezzel mondjuk meg is a pecsételtők a sorukat, mert hívásnál létük az öt kártyánkat (tehát értelemszerűen azt választjuk adunk, amiből a legtöbb van). A lapok erősségi sorrend szerint zöld gesumozó-piros gésa-lekete nindzsák-kék samuráj (az adu természetesen úti az erősebb lapot is). A játékosok felváltva hívnak. A poklinkra clickeelve új lapot húzunk, a pakli mellett lévőre clickeelve pedig kirakjuk a lapot. A játék két nyert játézméra megy, egy játézmát pedig legalább három útséssal nyerhetünk meg. Akí valaha már snapszeriozott, az nem veszíthet, hiszen minimum két aduval kezdünk. Döntetlen esetén újrajátszás következik. Ha nyertünk a nindzsák meghagyják az életünket és visszakerülünk a hotelszobába, ahol természetesen már vár bennünket *Monsieur O* következő üzenete is.

"A fekete gyöngyök megszerzésére a következő hintótságot ajánlom: Oko gyöngyhalász és ő valószínűleg segíteni fog neked." Iszuzunál jóslathatva újabb vállonvetogetések gazdái leszünk, a paravánt nézegetve pedig azt kapjuk, hogy ha meg akarjuk nézni a Japán készítő további paravánját, akkor telefonáljunk neki a 453316 számra... (A budapesti azamok hátjagyúak! — CoVboy) Mehetünk is Okohoz, ehinek yakuzs barátunk már jelezte, hogy *Napadami* személyes ellenségséhez lesz szerencsése.

Chez Oko

A lány azt ajánlja, hogy kukkantsunk be *Li Fu* tenger alatti kiállítására. A fickónak van néhány igen egyedl darabja, amit Oko halászott ki és most már idejét érzi, hogy azok szépen visszakerüljenek hozzá. A gyűjteményt sajnos a tengeri állatvilág

logkülönlétebb egyeddel vigyázzak, tehát nekünk védeni kell őt, amíg úszik. Eme szolgálatos fejében kihalszlik nekünk két fekete gyöngyöt is. Ő tudja, hogy az ő cuccal merre vannak, de a fekete gyöngyök hollétéről nincs tudomása — netán nem tudnánk-e segíteni neki? Ha igit válaszoltunk neki, akkor a szűsleges zóna két szármaggyból álló kódját kért — ha rossz számot adunk meg (Oko azt mondja, hogy ez nem emlékezteti semmire) vagy nemet válaszoltunk, akkor magától fog próbálni kozni az egyik zónában. Ez utóbbi két lehetőség azt takarja, hogy naphosszat játszhatunk, soha nem lesznek fekete gyöngyöink (Egy alkalommal kihagytuk az életünkéből a "Szomszédok" tizenhatafizredik részeit és gyöngyhalászatnak szenteltük az állásukat, az ötvenmipicidiki tehát, gyöngy, felzsedés... Ah... még mindig nem találunk feketeit, de sajnos itt abbamaradt a mulatság, mert megérkezett egy ismerős, kezében egy lábréten csilingelő szatyorral...)

✓ **Oko kisasszony zavaróban (gyöngy)halászik**



A kiállításnak 12 zónája van, amelyeknek a kódjait (minden egyes játékban változnak) a hotelszoba szekrényében lévő plakátról olvashatjuk le – abból természetesen csak egyetlenegyben vannak fekete gyöngyök. Mivel mentés! lehetőség van, mindenki szépen elszórakozhat vele, hogy melyik zónáról is van szó... (Hosszan tartó kéromkodásra általában ártaklódó szűfők nyílnak be a szobába, tehát az "O"-val kezdődő helyszínek között javasoljuk a keresgélést...) A szektorszam megadása után Öko még megkérdezi, hogy akarunk-e a "veszélyes küldetés" előtt játékkészletet monteni, aztán indul a

Na igen. Itt állt meg a tudomány. A lányt ugyanis sehogyan sem sikerült megverni a játékokban: az összes kártyával még egyszer sem sikerült űrni, viszont egy alkalommal ütöttünk 14-et és csúszunk egy döntőfent – ez meg nem volt elég neki... A játék végén állandóan a hölgy fenéke jelent meg, amelyre *Napadami* szörnyű emblémje, egy virgorgó sárkány volt tetoválva. *"Na is akkor mi van?"* – kérdezhetné a tapasztalt játékos, de rögtön választ is kap a kérdésre a megjelenő I/O-menü képeken (vagyis meghaltunk). A jóég tudja, hogy mit és hol rogtantunk el ideig – talán majd ti kitaláljátok...

A játék egyébként egyszerű kivitelezésével, grafikájával és az introzójával nagyon tetszetős — tekintve persze a francia nyelv használatából, ami ugyan lehet, hogy a szakácsművészetben világhírű, de számítógépes kalandjátékoknál esetleg mellőzhetőnek a

Hát ennyit a GEYSHA-ról. (Bár szívesen vennénk, ha valaki felvilágosítana bennünket arról, hogy mit és hol baltáztunk el — biztos helye lenne egy kiegészítésnek az Adventour-ban...).

műsor: ez abból áll, hogy Őko úszik, mi meg az eget batgombját nyomkodva lefelédőlözünk az útjába kerülő rájakat és cápákat (a piros halrajoktól nem kell félni). Ha nem tőnnek le őket, akkor megpróbál magától feljebb vagy lejjebb kerülni (már amennyiben tud). A sziv mutatja az életerejét, ha valamelyik cápa vagy rája elkapja, akkor csökken – ha elfogyott, akkor vége a játéknak, lehet játékválást követni. A gyöngyök a mederfenéknek villognak, "SPACE"-szel lehet lebuksni egy színtől (a mederfenék felett úszva a gyöngyért buksz le). A bal alsó sarokban lévő tudó mutatja, hogy megmennyi levegő van Őko tüdejében – amikor már fogytán, akkor engedjük magától felszínre emelkedni, mert levegő hiányzik. Az emberek általában meg szoktak lulladni... A fekete gyöngyök ugyanúgy néznek ki, mint a többi, de felvételükkor a középben lévő ládába kerülnek és jellegzetes hangot hallunk. Miután megvan a két gyöngy, a lány be is fejezi a gyöngyhátszátot, felüzi a gyöngyököt egy cernaszálra és átnyújtja, mint a "Hi Sang gésák golyót". Továbbá megtudjuk tőle, hogy Monsieur O azért kapta az "Elegáns Tücsök" nevet, mert szeretkezés előtt mindig behite magát Hinokl-olajjal. Ezt a szert gyakran használják sumozók és zen hívók, de még a szívesztázó tücskök is kadvelik, mert kellemesen bódító illata szinte paralizálja az embert... (akárcsak bennünk, mert ezután találjuk meg a tücsköt a hotelszobában).

Le Saule Blanc

Immet a hotelszobában találjuk megunkat, ahol *Monksieur O* azt az üzenetet hagyta, hogy keressük *Kinet*-et, aki a *Saule Blanc*-ban dolgozik és a hétvégén a *Shatoban* volt. A gyöngyeink birtokában mehetünk is a megadott címre, ahol egy hiányos öltözött hölgy közli velünk, hogy szívesen szeretkezik velünk, de előbb játszunk vele egy kicsit JÓ, hát beszélhetünk a dologról. Nagyon beland játék következik: háromféle kártyája van mindkét játékosnak, mindegyikből 5 db. Választanunk kell egyet a sajátjaink közül, mire a lány kártyái között villangyszerűen elkezd rohangálni egy keret. Cikkre a keret megáll az adott helyen és arról függően, hogy milyen figurán állt meg, megnyertük a kört, döntetlen vagy veszítettünk. A kártyák közül a kard úti a legyezőt, a legyező a Buddha-szobrot és a Buddha-szobor a kardot. Ha mi nyertünk egy kört akkor a lány jószívuén felfajlítja a mentési lehetőséget (amikor egy ilyen állást visszatérünk, akkor rájövünk, hogy egy halap **TURRICAN**-t sem ár a mentes, mert a játék az elejétől kezdődik). A további játékhöz győzelem esetén viszont be kell kapcsolnunk az I/O-menüt. Hát akkor sok szerencsét hozzá!

Előfizetéseket 1991-re év közben is elfogadunk!

Az előfizetés módja nagyon egyszerű: kérj tőlünk csékkel vagy dobj fel postán annyiszor 60 Ft-ot, ahány CoV-t meg akarsz rendelni. A középső szelvényre olvasható nevet, címet és irányítószámot, a hátulján lévő "Közlemény" rovatba pedig a megrendelni kívánt CoV-ok sorszámát írd be. A jobb és bal oldalon lévő "Címzett" rovatba kerüljön: COM-WARE Kft. 1117 Budapest, Irinyi J. u. 30. alatti OTP-fiók, MNB 218/98426/41853-7. Nem csak egész évre lehet előfizetni, megrendelheted akár a CoV 15-től 18-ig terjedő számokat is. Ez csak az 1991-ben megjelenő CoV-okra vonatkozik. A korábban megjelent számokat továbbra is a Spectrum Világ OTP címén (ld. a hátoldalon) rendelhetitek meg — vagy megvehetitek valamelyik terjesztőnkénél is.

Gondold meg: csak 1 Ft-tal drágább, mint az újságosnál és házhoz viszik!

Carthage

Az i.e. IV-III. század idején a Földközi-tenger medencéje meglehetősen zűrés helynek számított. Az európai részen a görög városállamok, amikor éppen nem a perzsa vesztély tebegett a fejük felett, akkor egymással marakodtak (néha közben is) — külön-külön pedig nem jelentettek számottevő katonai vagy politikai erőt. A tengeri kereskedelmét abban az időszakban szintén kizárólag az afrikai kontinens északi részén élő lónicialek (másnéven: punok) bínokolták. Kiválóan képzett hajósok nemcsak a Földközi-tengert járták be, de eljutottak a világ számos más tájára is és egyszerű kereskedők révén nagyon gyorsan gazdagodtak.

A pun városállamok között — valószínűleg földrajzi helyzetének köszönhetően — a mai Tunisz környékén levő Kanthágó vált a legerősebb, legbefolyásosabb. A pun kereskedelmi hegemonia a tengereken és a katonai pothelyzet a kimerült görög városállamok és a perzsa birodalom között jó ideig biztosították volna a térség békáját, ha időközben nem lünnék fel nyugaton egy új, egyre jobban erősödő hatalom és követel magának egyre nagyobb részt a hatalmas tortából — Róma. Róma terjeszkedésének elsőlegesen gátat szabott a tenger és rapa a kizárólagos úr: Kanthágó. Az elkerülhetetlen kenyértörésre három felvonásban került sor, amely pun-római háborúk néven vonult be a történelembe. Az első felvonásban nem sok minden történt: a közönség sósporecet rácsált, a rómaiak pedig rájöttek, hogy elég nehéz lesz Kanthágót a tengeren megverni, inkább a szárazföldön kellene próbálkoznunk — aztán kölcsönös kimerülés miatt szünet következett. A második felvonás már jóval több izgalmat hozott, mert egy Hannibál nevű, igen tehetséges kanthágói hadvezér egy kissé megkeverve a lapokat: i.e. 220-ban úgy gondolta, hogy ő is szárazföldön próbálkozik és 47 harci elefánttal átkelt az Alpokon, azaz a kontinens felől támadott. Igaz, három évbe telt, míg elérte Rómát, de a derék rómaiak ettől úgy megijedtek, hogy csak annyit bírtak kinyögni, hogy "Hannibal ante portas". Egy győzelem azonban még nagyon kevés volt Róma leveréséhez és a punok nem tudtak kihasználni előnyüket. Ujabb erőgyűjtés időszak következett, míg i.e. 149-ben egy Cato névre hallgató római konzul úgy gondolta, hogy ittót az óra: a sarki Középsőn vásárolt néhány kiló só, aztán kicdta a parancsot a római légiónak: "Indulást!" — és azok tánylog megindultak...

Na ez ideig pont úgy hangzott, mintha egy első osztályos (Inkább osztályon elul... — CoVboy) történelemtényvet olvasnánk — de ez CoV, ahol inkább játékleírás-szerűségek szoktak lanni. A bevezető csak a Paygnosis új stratégia/arcade játékanak, a CARTHAGE-nak az előzményeit taglalta. A Paygnosis játékaikra eddig főleg a precízen kidolgozott grafika és zene volt jellemző, de általában nem a szürkeállomány tornáztatásáról voltak híresek (útni kellett vagy lóni, benyolultabb játékaikban pedig útni és lóni is). Most valami egészen újat próbálkoztak meg: stratégia-játékokat dobtak piacra! Persze azért nem tagadták meg a régi ányukat sem és belecsempészték egy kis arcade-et is, ami körülbelül annyira hiányzott, mint Quasimodoa még egy púp — de mindegy... A színhely a Kanthágó és a körülötte elterülő 20-30 pun várost ábrázoló térkép, amelyen ezüst szmú srsakok jelzik a római légiónkat, arany szmúok a punokat és kis piros-teher zászlócskák az — egyelőre — pun városokat. A domborzati viszonyok jelölése egyértelmű, a sárga pontok a városokat összekötő utakat jelölik (a seregek csak ezan tudnak mozogni, de esata idején az egyes egységekkel letérhetünk róluk). A játék célja, hogy új sereget létrehozva és a római légiónkat szétverve megvédjük Kanthágó városát (ebből kizárólag alapon mindenki rájőhet, hogy a punokkal vagyunk). Ha az összes seregünkkel elvesztettük vagy Kanthágót elfoglatta egy római légio, akkor veszítettünk. A játék akkor kezdődik, amikor az alsó római légio partre száll *Thaburca* vagy *Hadrumetum* városánál és rögtön el is foglalja. Az első római légio hajón érkezik (vitorláján szintén ezüst szmú srsakot "visol"), de hamarosan követik a többiek is a szárazföld délkeltől, déli, délnyugatról és nyugatról sarkából (szóval mindenhonnan). Pun hajó is szokott mészálni, de ezt nem mi mozgathatjuk: Kanthágó rendszeres kereskedelmét benyolítja és minden egyes alkalommal, amikor betut a kikötőbe, a városban lévő pénz összege 1.000 arannyal növekszik (ennek a nagy részét a város lel és éli e hajó következő érkezéséig, tehát nem én azonnal magunkhoz vonni).

Diogenes szerepe

Számunkra a játék központi figurája *Diogenes*, a hős (nem az, amelyik hőiesen beköltözött egy hordóba — ez egy másik), ainek pozícióját szintén egy arany szmú srsak jelöli, de az más formájú, mint a csapatoké és jobbra néz. Vele tudunk pénzt szállítani az egyik városból a másikba, ő tud új tábornokot létrehozni és nem utolsósorban csak abban a városban tudunk a városban lévő pénzből csapatokat toborozni, amelyben ő tartózkodik. Ez alól kivételt képez Kanthágó, ahol csak pénzt lehet felvenni/lerakni, de a csapatokkal nem lehet manipulálni és vezárt sem gyárthatunk.

Diogenes kezdetben Kanthágóban van. A srsakjára kattintva megjelenik egy ablak, amelyben az árme elatti szám jelzi a nála lévő pénzt (kezdetben 500 arany van nála, egyszerre max. 2.990 lehet, e nyilak alatti rész pedig a városban lévő pénz mennyiségét (max. 9.999 arany). A nyilakkal tudunk pénzt felvenni/letenni. Pénz szállítására mindenképpen szükség lesz: mivel a hős sokkal gyorsabban mozog a városok között, mint a hadseregek, célszerű elhozni azokból a városokból a pénzt, amelyekről látjuk, hogy a rómaiak mindenképpen al fogják foglalni; továbbá Kanthágótól messzire levő városokban is létrehozhatunk hadseregeket, amelyek még messze a várostól útját állják az ellenséges légiónak (vagy legalább esata idejére megállításra kényszerítik és az idővesztést kihasználva át tudjuk csoportosítani a csapatunkat). Az info-ablak NEW ARMY ikonjára kattintva egy új légiónk hozhatunk létre (egy új srsak jelenik meg a város mellett) — pontosabban ezzel még csak a parancsokat neveztük ki, aki a továbbiakban csapatokat vehat



tel a jelenlegi városból és a későbbiekben, mint saját légio mozgatható (ez így kicsit elmesés hangzik, de a lényeg az, hogy csak azután tudjuk mozgathatni az új sereget, ha valamilyen egységből már van legalább egy darab — tehát csak olyan városban csináljunk új vezető, ahol van felvehető katona az erődben). Az info-ablakok kikapcsolása az egész játék során az ablakon történő jobb klikkeléssel lehetséges.

A hős (és a csapataink) mozgatlása hasonló a LORDS OF THE RISING SUN-ban alkalmazott módszerhez: cirkelünk a srsakjára és a gomb lenyomva tartása mellett vrgyuk a sziluettjét arra a városra, amelybe át akarunk menni (ha a sziluett rapa van, akkor a várost jelző zászló teher színre vált). A hőseket csak az emezkedő városok között tudunk mozogni — ha nem ilyen választunk, akkor a képernyőn HERO NOT IN LOCALITY felirat jelenik meg).

Város kijelölése után következnek az arcade-rész, amit joystickkal irányíthatunk a kettős pontról. Egy bigát (kétkerékű, kétlőrés harci szekér) hajtunk és két várost összekötő úton. További lőerőket vad kúrjongatás és ostorcsatolás közepette a kar felelő nyomásával tudunk a lovakkal kicsúfolni, az ellenkező irányba löközünk. Lejtőn egyébként magától gyorsulnak a lovak, az emelkedőn viszont megállnak, ha nem hajtunk (ez adja meg a dolog létszerűségét és egyfajta "szimulátor" jellegét is kölcsönöz...). A feledel roppant benyolult: az uton kell maradni, de ha lemegyünk, akkor sem történik semmi, csak megáll a szekér (Ezt hívják TEST DRIVE D-nek? — CoVboy). További nehezítés: ki kell karúlgatnunk az

úton keresztbe fekvő tuskókat. Ez csak akkor lényeges, ha pénzt is szállítunk (a szokár jobb oldalában hoveró piros bafu mutatja); ha ráfutunk egy tuskóra, akkor a szokár nagyot zökken és leesik róla egy bafu és 50 arannyal csökken a nálunk levő pénz. Akinek ennyi vortágyasztó izgalom sem lenne elég, az valószínűleg rettentő boldog lesz annak hallatán, hogy az úton 2-4 római börtgyilkost érhetünk utol, akik szintén szokérral közlekednek. Ezeket jobbról vagy balról lehet megölni, ha hátulról próbálunk átgázolni rajtuk, akkor a lovaink nyarítnak egyet és megállnak. Előzőkor továbbá arcade-mulatság érkezik a ta Ben Hur: a szokárunk fongelyére szorított pengékkel el kell nyiszálni az ellenfél kerékeit. Vétlenül a római is ezt akarja, de a mi pengénk hosszabb egy kicsivel. Mindig az készül a másik korokét, akinok a pengéjéről szíkrák szóródnak (hetülről próbálunk támadni, mert közvetlenül egymás mellett mind a két fél keréket gyengülnek), de ezt jelzi az ellenfél egyra jobban mozgó keréke is. Miután kellőképpen szétszedtük a küllőt a római lehúzódik az utról és mi száguldhathunk tovább. Lohotó-leg vigyázzunk a saját korokunkra, mert több római is vár ránk. Ha a mi kerékeinket szedik szét, akkor a hős kocsija hullik szét és kénytelen stoppal visszamenni abba a városba, ahonnan elindult (ha volt nála pénz, akkor az sajnos felépülésfejlesztési hozzájárulás lesz Róma új építkezéséhez). Tehát lehetőleg arról az oldalról előzzünk, ahol ép a kerék vagy ha mindkettőben nyolcas van, akkor inkább felejtjük el az előzést és hagyjuk, hogy a római szép lassan bekocogjon előttünk a városba. Kellomellen, hogy közben az idő is telik, azaz a csapatok mozognak. Miután bekocogtunk a város kapuján, ismét visszakapjuk a térképet. Ha a hős által szállított pénzt itt akarjuk csapatokba fektetni, akkor clickeljük a sisakjára és tegyük hozzá a nála lévő aranyat a város kincstárához, majd clickeljük a város jelző zászlóra, hogy megjelenjen a város infoja.

A felső sorban látható a város neve, majd 5 ikon mutatja, hogy a különféle egységekből (lovasság, gyalogság, lőszók, katapult és elefántok) hány darab van az erődben, hányat tud felvenni valamelyik táborunkunk. Ha a hős a városban van, akkor az első három ikon alatt egy + és egy - jel jelenik meg, amivel újakat vásárolhatunk a városban. Artyományok/db: lovasság — 30; gyalogság — 4; lőszók — 15. Katapultot és elefántot nem lehet vásárolni, azok csak úgy "teromnek" (bor alóg ritkán). Az örem a város kasszáját mutatja (eből vásárolhat a hős új csapatokat), ha ráclickelünk, akkor két újabb info jelenik meg a katapultok és az elefántok helyett:

— a FORT COST jelzi, hogy mennyi pénzt vesz el az erődben lévő csapatok zsoldja a városkasszából (értelmszerűen több csapat több zsoldot igényel). Ha a kassza momentán nullán áll, akkor a gyalogokak hajlamokak szép lassan elszívárognak...

— a LOCAL TAX mutatja, hogy a városban mennyi az adó, mennyivel növekszik a kassza időnként (előg gyorsan). Minél több pénz van egy városban, annál magasabb az adó, tehát ha valahol foteszünk valami pénzt és az erődben nincs katonaság (azaz nem kell zsoldot fizetni), akkor a pénzünk elkezd gyorsan kamatozni.

Az újonnan vásárolt csapatok az erődbe kerülnek, ahonnan a városba érkező légiónk felveheti őket (vagy csinálhatunk most rögtön is egyet a hőssel).

Egyébként ha a hőst olyan városból küldönénk, amelyet már elfoglaltak a rómaiak (vagy ott van, amikor a rómaiak elfoglalták), akkor megjelenik egy ablak, amely tájékoztatja az ügyes játékosról, hogy Diogenes sítn van. Ilyenkor a rómaiak hajlandók 1.2.000 arany váltásdíj fejében szabadon engedni. A kiváltást a program magától elvégzi. Iovonja a Karthágóban lévő pénzből a váltásdíjjal (ha nincs egyszerre annyi, akkor vár, amíg a hajó befut) és a hőst jelző sisak ismét Karthágónál jelenik meg.

Csapataink mozgatása

A játék elején egy elég erős légiónk állomásozik Karthágó mellett, de nem azt mar rögtön a játék elején gyártani a hőssel 2-3 újabb tábornokot, hogy a városok között mászkálva újabb seregeket gyűjtösek (szükség lesz rá...). A légiónk mozgatása ugyanúgy történik, mint a hősnél, de nemcsak szomszédos városba lehet küldeni őket, hanem távolabb fekvőbe is (ilyenkor a legrövidebb úton igyokazik a célhoz).

Jobb klikkel a sisakon infot kérhetünk a seregben lévő egységek (nevozzuk őket mondjuk "század"-oknak) létszámáról (rómaiakról is). A pun légiónk infoja a képernyő bal, a rómaiaké a jobb felső sarkában fog megjelenni: a szimbólumok jelzik, hogy milyen csapaterészekből áll a légiónk, a szimbólumok alatti szám, hogy a századok hány főt számlálnak. Ez egyébként csata közben is kérhető (és nem ért kárni). A légiónk infoja egy másik légiónk clickelése vagy a VIEW-menü használatával érhető. Viszonytásképpen: a játék elején a Karthágónál lévő seregünk elég erős, de ennél sokkal erősebb rómaiak is fognak érkezni.

Bal click valamelyik vezérünk sisakján, azt eredményez, hogy — ha éppen úton van — a légiónk megáll (ezt jelzi az is, hogy a sisak nem balról, hanem szemből fog látszani). Ezzel egyrészt

letáborozhatunk valahol (szükség lehet rá, hogy bevárjuk egy másik légiónkat aróskésnek vagy elzárjuk az utat egy római oló), másrészt csak ilyenkor tudjuk átvenni a közvetlen vezérlest a légiónban lévő csapatok felett. Csatahoz (ld. később) tehát mindenképpen meg kell állnunk, ha csak nem akarunk öngyilkosok lenni. A légiónt újra elindítani az utójára megadott város felé újabb bal clickkel lehet. Nem tudunk megállítani sereget akkor, ha az éppen be- vagy kivonul egy városba ("NO STOPPING WHILE ARMY PASSES BY CITY GATES") — ilyenkor meg kell várni, míg a be/kivonulás lezajlik.



△ Érdekes fotótéma: Így történik a játék...

Ha egy légiónk megérkezett a kijelölt városba, akkor a sisak a város jelző zászló fölé ugrik. Ilyenkor clickre az erőd képe jelenik meg, ahonnan felvehetjük a városban lévő katonákat a sorogból. A tornyokon lévő — kissé erőre sikerült — zászlók és a számok mutatják, hogy milyen csapaterészből hány embert tudunk felvenni az erődből (a katapultok a bal oldali fal mellett vannak). A vár udvarán lévő sátrak a légiónk századait szimbolizálják. Ha valamelyik sátorra clickelünk, akkor megjelenik az infoja és növelhetjük/csökkenhetjük a létszámát a + és a - jelökkel. A DISBAND ikon vásárlása az adott század feloszlását jelenti és a század létszáma az erődben lévő mennyiséget fogja növelni. Erre csak akkor van szükség, ha két századot össze akarunk vonni. Egy században maximum 99 lehet a létszám, katapultokból mindig csak 1. Ha az erőd tornyára clickelünk, akkor nem hozzáadjuk a benne levő létszámot valamelyik századhoz, hanem egy új századot hozunk létre. A jobb század azt jelenti, hogy csatában több egységet tudunk külön-külön mozgatni. Ennek a magyarázatára vegyünk egy példát: az ellenségnek 3 db, 10 főből álló lovasszázada van, nekünk pedig 99 lovasunk. Ha a lovassáink egy századba vannak osztva, akkor az majdnem biztos vereség az ellenségnek csak egy 10 fős csapatát tudjuk megtámadni velük és amíg ezzel harcolunk, addig a másik kettő szépen odagalloppozik a vezérünkhöz és baráti alapon leomósárolja: előlben ha három századba osztottuk őket, akkor biztos a győzelem mindegyik ellenséges századot több, mint háromszoros túlerővel támadhatjuk meg. Az erőket túlságosan szétválasztani viszont nem tanácsos, mert a csata idején kissé körülményes lesz őket mozgatni és támadásuk is gyenge lesz. Ugyanez vonatkozik a légiónk erejére is: több kis sereget ugyan több irányban tudunk mozgatni, de sokkal seélyük nem lesz velük csatában. Mindegy — azt minden stratégia döntse el maga, hogy hogyan szervezi a légiónk...

Fofoos megjegyzés: akárhánynak is van egy város erődjében, abszolút nem fognak védekezni a rómaiak allon és azok veszteség nélkül fogják elfoglalni a várost! Tehát ha tehetjük, vigyük el a rómaiak által lenyomogott városokból az összes katonát — ha másért nem, akkor azért, hogy egy másik városban majd átpekeljünk egy másik seregünkbe őket. Miután befejeztük a csapattelvételeket az erődből, az EXIT választásával térhetünk vissza a térképhez.

Parancsikonok

A képernyő alsa sorában látható a játék kezelési menüje, ami három opciót tartalmaz:

CARTHAGE: Választására megjelenik a játék készítésében résztvett emberek névsora, valamint egy megjegyzés arról, hogy a játék ugyan fut alap A500-on is, de sokkal egésszágosabb memóriabővítővel játszani. (...különböztet a t. játékokat asztal elaznyóknál, míg a program kirajzolja a térképet — CoVboy) A 'H' megnyomása után megnézhetjük a HALL OF LAME-et, ahol klasszikus szobrok jelzik a legjobb játékosokat (akik természetesen a szorzók), a szobrokra clickelve pedig az erőd-

ményük részletezését is magyizsgálhatjuk. Ez egyóbként az aktuális játék végét is jelenti, a játékhoz visszerórní innen már csak a "Szentháromság" ("CTRL" + "A" + "A") segítségével lehet... VIEW: A menü bekapcsolása után egy keretet mozgathatunk a térképen, amellyel kiválaszthatjuk a negyteni kívánt részt. A keret meléit a X2, X4 és X8 ikonokra clickelve változtathatjuk, a jobb oldalon lévő piros szám jelzi, hogy a jelenlegi térkép az eredetinek hányszoros nagyítása. A légrok csapatait, 16-szoros nagyítástól kezdve láthatjuk, kisebbeknél csak a sisakok létszámak. BACK-vel visszaállhatunk az utolsó nagyítás előtt érvényben lévő állapotra, a nyilakkal pedig a térkép nézőpontját fordíthatjuk el 90 vagy 180 fokkal. Erre csatánál lehet szükség, amikor a vezér sisakja takar néhány ezáradunkat. A MAP és a RECENT jelentését tudje jólókyon homály — momentán nincs bővítésk (ez a két funkció csak azzal územel), márt hírtelen teindulástól eladtuk... A lómenühöz a VIEW választásával léphetünk vissza.

GAME, SAVE/LOAD-dal játékkállást menthetünk külön lemeze, a FASTER/SLOWER ikonokkal pedig gyorsíthatjuk/lassíthatjuk a játékot (max. 10). A NEW választására új játékot kezdünk. GAME-mel pedig visszelérünk a lómenühöz.

A seregnek parancsokat csak ekkor tudunk kiadni, ha a lómenü van az alsó sorban.

Csata

Ha valamelyik seregünk az úton vonulva római léglóval találkozik, akkor csata alakulhat) ki. Nem véletlen a feltételes mód: a vezér csak egy liktv ezemély, de ha elvesztjük (valamelyik római század előli a sisakot), akkor a sereg szétszalad és kereszter vagy valamí pun vallást ezimbelumot vehetünk rájuk. Amíg a sereg vonul, a vezér halad az ólon és utána a századok, az infoben látható sorrend szerint. Ha látjuk, hogy a közelgő rómaiak megállnak (a sisak hátat fordít), akkor azonnal álljunk meg mi is, mert a római századok már támadnak! Miután megálltunk, kapcsoljuk legalább 16-szoros nagyításra a helyszínt, mert csak így tudjuk a légiónk századait telet átvonni a közvetlen irányítást (ha a sisak takarja a századaink egy részét, akkor fordítsuk el a nézőpontot is). Nem árt egy-egy jobb click mindkét sisakon, hogy lássuk a szemben ellő erőket. A légiónk századait a csapat fejét mutató kis zászlócskák jelölik (jobb clickkel ezekről is lehet egyenként létszámot kérni) és mint az eddigiekből is kiderült, a csatában egyenként irányítjuk őket. A parancskiadás úgy történik, hogy a század zászlójára clickelünk a bal gombbal, majd a gomb lenyomva tartása mellett átvisszük a célpontra a pointert. A cél nem lehetetlenül egy ellenséges század, lehor a harcmező bármelyik pontja is. Ha a századnak már volt kiadva parancs, ekkor bal clickre egy sóli vonal jelzi, hogy ő most éppen merre tart.

Mivel a rómaiak mindig a vezért jelképező elsakat fogják támadni, az első dolgunk, hogy a eisak mögöl a sisak elő mozgassuk a csapatokat és közben valamí ópkéziláb hadrendet is megpróbáljunk kialakítani (pl: centrumban a gyalogság, mögöttük a lovaság, a szárnyakon a ketaputak és az íjászok (lehetőleg valamíylen magaslaton, mert onnan jobban lónek), a vezér előtt pedig az életfontos biztosításnak. Miután már néhányszor jól alpáhozták, a megfontolt hadvezér boldáje, hogy jobb, ha nem rohan fejje a falnak és inkább bővítje az ellenfél támadását (mehogy mindenképpen támadni fog).

A rómaiak elég seblonos támadási módszert alkalmaznak: megindulnak a két részre osztott lovaságukkal és megpróbálják két oldaltól megkerülni a századainkat és elérni a vezért — ha a lovasok elakadnak, akkor a gyalogosok és néha az íjászok megindulnak egy tömegben. Első lépés a csatában tehát az, hogy megállítsuk őket. Ha felállt a hadrendünk, akkor az íjászoknak és a ketaputoknak adjuk meg célnak a támadó lovaságot — így azok már nem létszámstoppal érkeznek meg a gyalogságunkhoz. Nagyobb lovaszázadok ezen még áttörhetnek, de majd szépen felmorzsolódnak azok is a gyalogság mögött álló lovaságunkon. Ha a lovaságukat kinyituk, ekkor már majdnem nyert úgyünk van, mert neki már csak lassan

mozgo csapatai vannak. Nem kell sietnünk, most már saerünk. Indítsuk meg az életfontos, mert ezek ugyan nagyon lassúak, viszont igen hatékonyak gyalogság ellen. Közben vonathassuk fel valamíylen magaslatra az ellenség közelében az íjászokat és a ketaputakat, emolyek majd lohamerősen bombázzák onnan az ellenséget, közben indítsuk meg a gyalogságot. A lovaság eokkal gyorsabb, mint a gyalogkukukok, de ha ezzel rontunk neki az ellenséges vezér körül gyülekező maradeknek, akkor nagy veszteségeket szenvedhetnek — tehát csak azután támadjunk velük, amikor a gyalogságunk is elérté öker. Az sem rossz módszer, ha a vezér körül seregét meg sem támadjuk a gyalogsággal, hanem valamelyik magaslatról lelőve öldözzük őket az íjászokkal. Nemcsak a mi seregünk szed szét, ha megöltük a vezért, hanem a rómaiaké is. Sajnos a vezér védelmére számos csapatot tart körülötte, tehát igen nehéz ottornuk hozzá (a győzelemhez általában le kell mászatni az utolsó szálit őket. Nem rossz trükk az sem, ha egy erősabb seregünkkel csatába szállunk a rómaiakkal, míg egy erős lovasággal rendelkező kisebb seregünk hátba támadje így talon srkerül áttörni a vezérükhöz. Ha valamelyik vezér meghal, ekkor a sisakjában egy koponya jelenik meg (ez sajnos ott is marad a játék során, ami elég zavaró lehet a későbbiekben).

Az imént ismertetett recept természetesen csak akkor érvényes, ha valamelyes túlerőben vagyunk. Nem árt megvalasztani, hogy mikor vállalkunk csatát és lehetőleg nagy túlerővel (akár több sereggel) támadni a rómaiakat. Az ellenséggel jóval gyengébb csapatunkat felhasználhatjuk az ellenség gyengesére (a sereget ugyan lelöldözzük, de meggyengítjük a lovaságot) vagy lassítására. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha egy romar túl közel tört már Karthágóhoz és nem tudunk idejében odaérni egy erős seregünkkel. Ilyenkor a gyenge sereggel játsszuk azt, hogy elálljuk az utat a római előtt; várjuk meg, míg megáll és támadásra indítja a csapatait; mielőtt elérné a vezérünket, adjuk meg neki célpontra a mögötte levő várost és indítsuk el a vezért; ha még idejében elhúztuk a csíkot, akkor a római csapatok beállnak a vezérük mögé a sorba és ők is megindulnak; na most akkor megint megállunk és GOTO t. Ebben a macska-egér játékban ugyan mi játszuk az egér szerepét, de ezzel a római annyi időt veszít, amennyi alatt meg bőven odaérhet egy erős seregünk, ami majd megállítja.

Vigyázat! Csata közben figyeljünk arra, hogy ha vetetlenül a sisakra clickelünk, ekkor a program azt úgy értelmezi, hogy a sereget megindítjuk, tehát a századok parancsai lórdódnak és azok elindulnak a vezér felé. Ilyenkor azonnal állítsuk meg a vezért és adjuk ki újra a századoknak a parancsot.

Javasolt stratégia

A játék elején indítsuk meg a Karthágónál álló légiónkat a partra szálló római lel és a hőssel hordjuk át a Karthágóban levő pánzt a rómaiak szomszédos városba. Itt csináljunk egy hadsereget és indítsuk meg ezt is a római lel, de úgy hogy csak keveset az erősebb légiónk előtt haladjon. Így majd egyszerre tudjük a római meg támadni, amolyk a gyenge hadseregünket esetleg megveri, de maga is meggyengülve könnyű prede lesz az erős légiónknak. Miután az első római levertük, erőgyűjtés következik, küldjük al a hőst kb. a leipok közepén levő valamelyik városba és ott csináljunk vale 2-3 hadsereget, amolyket elküldünk a deli és nyugati részen levő városainkban lévő katonák begyűjtésére — meg mielőtt a rómaiak elfoglalják őket. Közben az erős légiónkat körbejórhatjuk a Karthágó környékén levő városokat és "giga-legióna" teljesíthetjük — ő lesz majd a teletvegrehajtó, aki természetesen a "gyűjtőgát"-seregek által már meglopázott római légiónkat. Ha a hősnak közben nincs semmi dolga, akkor vigyük vissza Karthágóba és a hejő bafutásai után azonnal vogyuk fel a pénzt (ott úgyis csak öldöszolné...). A pénzt vigyük át valamelyik szomszédos városba, ahol majd szépen kamatozunk nekünk és jobb lovaszázadokat jelent vagy szükség esetén vérszátlatékként szolgálhat. Persze ezt így leírni könnyű — a dolgok úgyis előttek tognak eldólni a monitoron, észerint, hogy hogyan dolgoztok...

Ha elvesztjük az összes hadsereget vagy a rómaiak elfoglalják Karthágót, akkor a búszka római lobogo alatt megtekinthetjük azt a dicsóító szöveget, ami az ügyes játékosnak dukál: kedélyes vállonverőgetés közben megtudjuk, hogy a dicsós működésünk eredménye egy nagyrehivatott nép bukása lett és az összes punt eladták rabszolgának. Happy end. Akir viszont győz, az díszvendégként hivatalos lesz Karthágóba, az évente megrendezésre kerülő lelsangr Hanni-bátra...

A leírás elején már emlíettük, hogy a Paygnostiaid előg szokatlan dolog egy stratégiái játék. A grólikel kivitelezés a telepneí igazán aprólékos, szép, színes meg minden — az viszont biztos, hogy he velekl bevört netkül játszik vele, az kínóvr a nadragját, amíg a csigaleassúságu algoritmus kirajzolja a térképet. Bővítő nélkül a 16-szoros nagyításnál (vagy telette) elforgatva a nézőpontot, a játék hejlamos a kráfgyésre (viszont szép sormintákat rajzol, ami már elküldtünk a Burdának meg a Pullinak, hogy ne csak mi örülünk...). Zene csak az introban van (emlékeztet az "Ivanhoe" c. film zenejére) és a záróképénél, az arcade-résznel hallható digitálfektusok pedig inkább komolytalanok, mint jók. Ha már úgyis az arcade-nél tartunk, akkor hozzárennénk azt is, hogy szerintünk teljesen felesleges volt előtérni ezt a dolgot, mert játék közben már nemcsak unalmas, hanem egyenesen idogeshió (Viszont fejleszti a kezeséget) a vulgáris kifejezések generálása — CoVboy) Nem órtotti volna a két játékos választásának a leherősége sem. Mindezen szépséghibáktól eltekintve a CARTHAGE egy nagyon jó stratégiái játék és igen kellemes 4.5 órát lehet vele eltölteni a monitor előtt.

(Utóirat: Ha a "Tetalom"-ból nem sikerült volna kideríteni, a CARTHAGE Amiga játék, tehát teljesen felesleges bárkinél is olyan hírdetést leledni, hogy 64-re keresi kazettán...)

Police Quest 2.

Valószínűleg minden Amigés fanthatalannak lartja azt az állapotot, hogy a CoV 11. száma óta nem volt egyetlen Sierra-leírás sem. Most már elegendő idő állott mindenkinek a rendelkezésére, hogy kilheverje a LARRY 2. és 3. füzeteket, meg egyébként is Sierra-játék nélkül nélkül nem is olyan szép az élet — így tehát éppen ideje egy leírásnak a POLICE QUEST-sorozat 2. részéről, ami a VENGEANCE (Vérbesszű) alcímet viseli.

A marhaságra logikony játékosok nem lesznek túlzottan elragadtatva a PQ2-től, mert a Sierra-stuffok közül talán ezek a legkomolyabb játékok (már emennyiben lehet ilyenről beszélni a Sierrével kapcsolatban...). A játék főhőse egy Sonny Bonds nevű amerikai zsaru, aki Lytton városában nogatja a bűnözőket és a lakosságot). Az első rész hajmeresztő kalandjaiban egyszerű közlekedési rendőrből sikerült a rendőrhierarchia igen magas szintjére felkarnia: az alvilág királyának, Jessie Bainsnek eredményes letartóztatásáért detektívként átvette őt a Lytton Police gyilkossági osztálya. Mint emlékeztető, a megátalkodott bűnöző a torhelő bizonyítékok hatására a bíróság rövid (97 év) szabadságvesztésre ítélte. Azóta Lytton városában elcsendesedett az alvilág és Sonny életében minden nap csak a hétköznapi rutinmunkát hozza. Egy ilyen unalmas nap reggelén kezdődik a második rész is, ahol nemsakára érdekes hírek zökkenetnek ki bennünket a megszokott kerékvágásból...

A kezelést talán senkinek sem kell bemutatnunk, lévén ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint az újabb keletű Sierra-játékok. A többiekől eltérés csak az autóra történő ki/beszállásnál ('F4') és a pisztoly használatokai mutatkozik ('F6'-tal löhjük meg, 'F8'-cal rántjuk elő és 'F10'-zel lüzelünk). Mielőtt még bárki lövöldözni kezdene, megjegyezzendő, hogy lőni majd a bűnözőkre vagy a cábátúra kell — az oktanul durrogató rendőr helye ugyanis egy nyugalmas lnlózmény legzártabb osztályán van (igaz, hogy az ilyen rendőr híres lesz: a város újságja az első oldalon közöl tényképes riportot a lövöldözés mostanság lordíva viselő zsaru új állomáshelyéről...). Maga a játék nem túl nehéz azoknak, akik játszottak az első résszel és szerencsésan megtalálják a kulcsfontosságú tárgyakat. Kellemetlen azonban az az "újítás", hogy figyelni kell az időzítésre is, azaz lehetőleg minél kevesebb időt tölteni felesleges dolgokkal. A lazsló detektívtől ugyanis Hall kaptnány, a gyilkossági osztály vezetője magához rendeli és először súlyos dorgálásban részesíti, második alkalommal pedig szepen kirúgja a randórság kötelékéből.

A játék bejelentkezése után szembesítés következik: meg kell mondanunk, hogy a képen látható bűnöző milyen névre hallgat. Ez jótét lelkeinek köszönhetően Amigán ki szokott maradni, de aki IBM PC-n játszana vele (akárcsak a többi Sierra-játék, a PQ2 is eredetileg erre készült el először), annak mindenképpen szerencséje lesz hozzá. Néhány bűnöző, rossz arcu, bajszos alak, leketo ingben — BAINS; még rosszabb arcú, kreol, főkabajszos tickó — MARTINEZ, joghurtkepu, sarga pólós lórti — TASELLI, lialal hicko világoskék ingben — SIMMS

A történet akkor kezdődik, amikor a munkába érkező Sonny leparkol a rendőrkapitányság udvarán. Az előző részben ugyan egy gyönyörű sportautóval mászkáltunk civil parcéimkben, de azóta sajnos a Jólsten megáldott bennünket azzal, hogy együtt kelljen élnünk Mana nevű barátónkkal. Eddigre már rábeszél bennünket, hogy elcsoréljük egy "érzékenyebb" kis szériaautóra. Mana-vel egyébként már találkoztunk az előbbi részben is, ahol néha volt osztálytársunk, néha gyakorló prostaútt, néha pedig rendőrségi informátor szerepében lüti fel. Parkolás után az autó belsejét látjuk, ahol a taposott Sierra-játékosoknak egy csomó "LOOK-olni valója" akad. Ezek közül az első helyen áll a kesztyűtartó, mert ott turkálva mindig érdekes dolgok várhatják az embert. Ehhez előbb ki kéne nyitni (OPEN COMPARTMENT). A kesztyűtartóba bekukkantva (LOOK INTO BOX) megtaláljuk az autó forgalmi engedélyét, amelyet nem kell magunkhoz venni, hiszen annak az autónak a helye. Ezenkívül itt van még Sonny rendőrigazolványa is, amire biztosan szükségünk lesz (TAKE CARD). Ha ezek után kiszállnánk, akkor ijedőn konstalálhatjuk, hogy máj most megakadtunk a játékban: vezet ugyan elő a rendőrkapitányságra befelő — de azt sajnos zárva tartják. Bejuthatunk úgy is, hogy az autóval elmegyünk a helyszínek valamelyikére: kirohan egy kollégánk, hogy ő is jön velünk, de ő állandóan becsapja az orrunk előtt az ajtót. Viszont a második helyszín meglátogatása után egy villogó lámpájú rendőrautó állít meg bennünket és a járőr közli, hogy Hall kapitány azonnal lalulni akar bennünket. Az opülebe tehát bejutottunk, de Hall rögtön azzal kezd a mondókáját, hogy ha egyszer már megkapjuk a parancsainkat, akkor vajon miért nem azt hatjuk végre?! (Ki tudja, hogy milyen parancsokról beszél — a lényeg az, hogy ez volt az első lelölés és már csak egy dobásunk van a munkanélkülivé váláshoz.) Így lelél a bejutás egy másik modozatal választjuk: a kocsaiban ulve megnézzük a gyűjtéskapcsolót (LOOK IGNITION). Érdekes, mivel éppen most érkezünk meg benne van a slusszkulcs és a kulcskarikán ezenkívül még egy csomó fontos kulcs (a rendőrség kulcsa, az lróasztalunk lótkjának a kulcsa és a ládánk kulcsa) is rajta lügg (TAKE KEYS). Ha a kulcskarika nálunk van, akkor a rendőrség ajtaja síma OPEN DOOR-ral már nyitható.

A rendőrség előterébe jutunk. A bal oldalon levő két ajtó a rablítószor: és a gyilkossági csoport szobéja vezet, szemben a tárgy bizonyítékok leadására szolgáló helyiség récsas ablaka van, amtlől balra az ártózó, jobbra pedig a rablási ügyekkel foglalkozó csoport irodája nyílik. A rendőrség nagyszerű hely egy kalandjátékosnak: egy csomó iroda van, ahol végig lehet vizsgálni az összes berendezést tárgyat a könyvespolcoktól az írászekrényekig, lehet beszélgetni az ott tartózkodókkal — egyezőlve infokat lehet csipogetni. Mivel a használhatóakat mi már felcserpegettük, az adatgyűjtést most kihagyjuk az életünk-ből (majd a későbbiekben visszautalunk rájuk). Az előterben



LOOK-olva megtudjuk, hogy a rablási csoport ajtajával szemben egy puht látható (LOOK COUNTER), amelyen egy csomó fakk sorakozik. Ide szokták leadni a rendőrök számára a csomagokat és az egyik a mi nevünkre azót. A kulcskarikán lévő egyik kulcs nyitja ezt (OPEN BIN) és egy helyszínelő felszerelést találunk benne (TAKE KIT). Van ebben minden mi rendőr szem-szájnak ingere: najlonzacsko bizonyítékokhoz, kamele a bűncselekmények helyszínelének letöltéséhez, gipszpló lábnyomok vételéhez, üvegpipetta vérnyomok begyűjtéséhez; gíafnpor, kele és ragasztószelag ujjlanyomatok vételéhez.



△ Ezen a képen aomml érdekes nem látható...

A szolgálalbe álló detektív első útja természetesen az öltözőbe vezet. A berendezés a szokásos (most kvotelesen nincs zuhanyzó, amelynek nyitva lehetne hagynt a csapját). Jobb oldalon négy klozetli sorakozik, ahol a szolgálalban megfáradt rendőrök néhány nyugodt pillanatot tölthetnek el. Kettőben éppen "nyugszanak" (a benn tartózkodókat lehet kopogással nyaggatni, egynek be van törve az ajtaja (valaki erőteljesebben kopogott) — a nogyodikat a QUEST-ekben már megszokott módon használhatjuk (közben Frank Sinatra "Strangers in the Night" c számát adjuk elő a szomszéd beokkben tartózkodók nagy örömére, illetve saját anyagcserénk serkentésére). Az öltöző nagy részét a rendőrök szekrényei foglalják el, a miánk

közvetlenül a mosdó mellett áll, OPEN LOCKER próbálkozásra ijedten vesszük észre, hogy a szekrényünk számozás és a program kártya a háromjegyű kódok. A tyűkésű rendőr a kódokat természetesen mindig felvési feladatokhoz, amelyre a legjobb hely egy olyan papír, ami mindig nála van — a rendőrigazgatóvárnak a hátlapja (TURN CARD). A kombináció 36-4-12 és már vizsgálhatjuk is a szekrényünk tartalmát. Az ajtón Marie fürdőruhás képe található, ami egy nyári klírándulás alkalmával készült a tengerparton és abszolút nem érdekel bennünket. A szekrény további tartalma a számozásról pisztoly az övvel, bilincsek és két rárlőszér a legyverhez. Vegyünk mindent fel (TAKE GUN, TAKE AMMO, TAKE CUFFS) és zárjuk be az ajtót (CLOSE).

Sétáljunk át a gyilkossági csoport irodájába. Itt három figura található: Hall kapitány bal oldalon hintázik az íróasztala mögött és láthatóan hódol kő kedvező szórakozásának, a lagylátozásnak és a telefonálásnak; a hátsó íróasztal mögött a hallgatótag Pierson detektív; továbbá egy Keith nevű figura, aki a szoba különböző pontjain tündököl, de arra nagyon vigyáz, hogy a lábát mindig valamelyik íróasztalra tudja felpakolni. Keith lesz egyébként a partnerünk a nyomozásban: a legfontosabb "feladatok" az lesz, hogy telefútolja a járőreutót cígerettafúttal és állandóan a lábunk alatt legyen. Mindenkiel szoba elfagyódnakunk néhány marhaságot meghallgatásának arajól. Keith viszont érdekes infót is közöl: egy hallota, hogy a Bains nevű figura, akét tavaly tettünk hűvársra, porúrfelvetelhez folyamodott. A szoba berendezése néhány íróasztalból, egy írat és egy páncélszekrényből, valamint néhány falon lévő dologból tevődik össze. Kezdjük a vizsgálatot mondjuk a lallal, amelyen Lytton térképét, két lallúságot, egy térképet és egy kulcstartót találunk. A hátsó részen lévő lallúságon (LOOK BOARD) a legutóbbi céllovészér aradményét látjuk. Azt mutatja, hogy jóval a megszokott átlagunk alatt teljesítettünk. Mivel a rendőrszolgálat közben inkább iszik, az eredmény akét talán a leggyarban kell koreznünk.

A fegyver vizsgálatára a lőtérán kerül sor (az előtérből jobbra nyíló folyosó végén találjuk). Az üvegfal mögött a célbalövő rendőröknek látjuk, az előtérben álló puft mögött pedig Mills fegyvermester várja a lődözni vágyó zsarut. A puftot megvizsgálva (LOOK COUNTER) plusz főtényitárakat és lővédőket találunk. Az előbbiekkel pótolhatjuk a kilőtt tárainkat, az utóbbiak pedig megvédnek attól, hogy a második lövés után teljesen megsüketüljünk (TAKE EAR PROTECTOR). Mills azt mondja, hogy a lőtérán legáljuk al az egyik üres lőállást, tartsuk be a biztonsági rendszabályokat (tehát a célálásra lőjünk és ne a többi rendőrről). Lőhetünk annyit, amennyit jól esik, de a lögyakorlat után vigyük vissza a lővédőket és a kilőtt tárainkat helyett is kapunk másikat. Vonuljunk be a lőtér valamelyik üres állásába (ha olyanbe akarunk, amiben már vannak, akkor Mills beszól a magafonon, hogy ne piszkáljuk a többieket). A lőállásban egy puft mögött állunk, amely alatt üres lőlapok vannak. A lallon egy VIEW és egy BACK leíratú gombot látunk: az első a lőállás elő hozza a célálást az aradmány megvizsgálásához, a másik pedig a lőlap kicserélése után visszaviszi a célálvolságba. Mindenekelőtt vigyük fel a lővédőt (WEAR EAR PROTECTOR), különben a második lövésre megsüketülünk (süket rendőrokrá nincs szükség Lyttonban, tehát a jérék végel or). Húzzuk elő a pisztolyt ('F8') és az egérrel vagy a kurzorgombokkal állítsuk be a kálló magasságba. Adjunk le néhány lövést a célra ('F10'), majd eresszük le a fegyvert, hozzuk vissza a lőlapot (PUSH VIEW) és nezzük meg az aradmányt. A golyók becsapódásának nyomai is mutatják, hogy nem teljesen tökéletes a fegyver beállítása, de a LOOK TARGET is megmondja, hogy merre hord el. Az ügyes rendőrt természetesen maga állítja be a pisztolyt (ADJUST GUN), különben később lelővük és akkor csodálkozhat, hogy miért lett vége a játéknak... Megjelenik a pisztolyunk képe és a kurzorbillentyűk mozgásával egy kis csavarhúzóval beállíthatjuk a függőleges és vízszintes irányzást. Attól függően, hogy a fegyver merre hord el, tekerjünk néhányat mindkét csavaron. Csaréljuk ki a lőlapot (CHANGE TARGET és PUSH BACK), majd adjunk le ismét néhány lövést és vizsgáljuk meg az aradmányt. A jól beállított fegyvert LOOK TARGET után a pontszámunk növekedése és a "...properly aligned!" szöveg is jelzi. A fegyver beállítása a későbbiekben az életünk fejele megmenetel. A beállítás után meg lőjük ki a tárat (amíg lövésre CLICK-et nem kapunk), aztán EXIT és megrjünk vissza Millshez, adjuk vissza a lővédőt (GIVE PROTECTOR) és kárjünk a kilőtt tár helyett másikat (TAKE AMMO).

Sétáljunk vissza a gyilkossági csoporthoz, ahol Hall kapitány érdekes hírekkel fogad bennünket: Jesse Bains megszökött a börtönből és túsztént magával hurcolta az egyik börtöntől is! Hall azt mondja, hogy Keith-szel együtt mintet bízz meg azzal, hogy nyomozzuk ki Bains tartózkodási helyét és minél előbb elküpjük ezt a személtádat. Ehhez mindenekelőtt egy lőtérre van szükségünk Bainsról. A jobb oldalon található íratsekrány tartalmazza a közelmúltban lezárta vagy még folyamatban lévő nyomozati anyagokat (OPEN CABINET). Néhány ismerős név az első részből (többsége már a hullaházban tartózkodik), de

minket elsősorban a Bains-akta érdekli (BAINS). Normál rendőrségi akta a gyanúsított fotójával, ügyiratszámával, születési idővel, személyleírással, különös ismertetőjével, élnével és haszú felsorolással a figure vselt dolgairól (az oldalak között NEXT PAGE paranccsal lapozhatunk). Továbbá — a többi aktától eltérően — egy plusz lőtér is oda van gemkepcsozva az aktához (TAKE PHOTO, majd DROP FILE és CLOSE). A lőtér ugyan nagyszabúsn érkezt a jómádról — a probléma csak az, hogy a sítan főtört idő idett a külseje megváltozott, tehát az *old mug shot* helyett egy *new mug shot*ra is szükségünk lesz.

Epp itt az ideje, hogy rápillantsunk a szoba közepén álló íróasztalunkra, amely érdekes dolgakkal vár bennünket, miután laúttunk mellé (SM). Az érdekes dolgok a számunkra érkező üzeneteknek lenntartott kosárka, a telefon és a fiók (na meg a lámpa, amit be lehet kapcsolni és ugyanolyan világos lesz, mint eddig volt). Kezdjük az üzenetekkel (LOOK INTO BASKET), egy lődeszt találunk a bíróságtól, mert tanuként meg kell jelenünk a Bains ellen folyó eljárás parúrfelvetelén. Mivel barátunk megszökött, a dolog már idejét múlta, de azért majd tudatják velünk, hogy mikorra várnak... Az események felteit szomorúságunkban remeltezzük a fiókunk tartalmába (UNLOCK DRAWER), ahol megtaláljuk a tárcánkat (TAKE WALLET) és egy köszöndíveletet Marie-től (TAKE LETTER). A pénztárcában (LOOK WALLET) találjuk a rendőrlévenyünket és a rendőrségi azonosítókártyánkat (ID). A levelet elolvassa (READ LETTER) néhány köszöndírt találunk a mr jó öreg barátónkról, Marie Wilkins-től, aki nagyon hálás azért, hogy megváltoztattuk az életét. Lehet, hogy néha átmenetileg irástudatlan a tárgy, mert aláírás helyett hetemes rúszlonyamat díszel a tevel alján.

Miután lelőtünk az asztaltól (STAND UP), a lallúság alatt lévő kulcstartón megtaláljuk a rendőrség civil autójának a kulcsait. Mivel járőrbe természetesen nem a saját autónkkal megyünk, vegyünk megunkhoz egyet (TAKE KEY). A kutatást folytatjuk Hall kapitány asztalán (LOOK DESK), ahol a telefonnyozott papírok közül az egyik felkelti érdeklődésünket. A következő áll rajta: "MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO" — ezek a kapitány kedvenc lagylaljai, továbbá a számítógép tñkos adatállományainak kulcszavai. Mai csak egy asztal maradt ki a szöresből: az, amelyiken a számítógép áll (LOOK MONITOR). A PC mellett álló könyvecské egy használati útmutató, ami teljesen megegyezik a többi hasonló tárgyu művel: teljesen áthetetlen a normál földi halandó számára. Ezért Sorry inkább az emberiség nagy gondolkodójához, Murphy-hoz fordul segítségért: "Jobban működik, ha bekapcsolod!" — említtette egy alkalommal a jales lőtér és ebben tökéletesen igazs volt (TURN ON COMPUTER). DOS-ban meg a gép, tehát térjünk rá a DIR-t: egy CRIMINAL, egy PERSONNEL és egy SIERRA alkönyvtár vanja, hogy megnyissuk őket (CD és <könyvtár> vagy .). A PERSONNEL a rendőrség személyi állományának adatait tartalmazza és természetesen kódok két: Rövid próbálkozás után ktfálhatjuk, hogy ez a PISTACHIO és ezután végignézzhetjük a személyi állomány adatait. Sok érdekes dolog nincs benne, de ha valaki ligyetemesen végigolvassa, akkor később eszébe juthat a Haines-nél talált info, miszerint egy dúdós horgész letépte a jaltvényét és bedobta a folyóba (nem a rendőrt — a jeltvényt)...

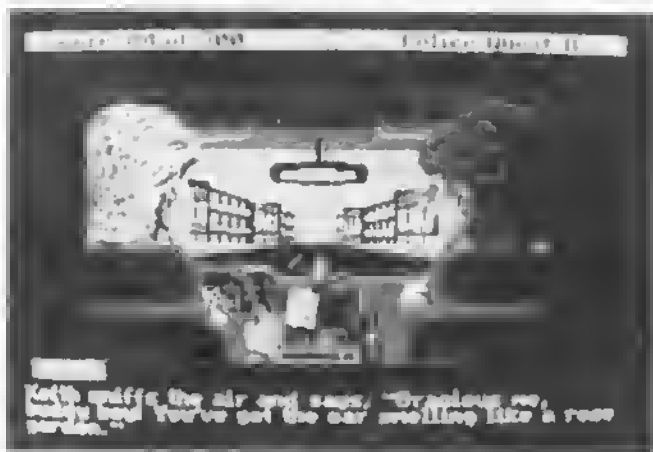
A CRIMINAL alkönyvtár a folyamatban lévő ügyek nyomozati anyagait tartalmazza. 4 újabb alkönyvtár nyílik belőle: HOMICIDE (gyilkossági ügyek), FIREARMS (lőfegyverek), BURGLARY (rablások) és a VICE (további bűnügyek). A HOMICIDE-ot az ICECREAM password tesszi hozzáférhetővé és gyakorlatilag ugyanazokat az adatokat tartalmazza, mint az íratsekrány, ezzel az elteressel, hogy az utolsó ismert lakcím is fel van tüntetve. A VICE alkönyvtár nyíra a MIAMI kulcsszó, ahol Marie barátónk is nyilván van tartva és megtudhatjuk belőle jelenlegi lakcímét rs (222 W BEACH). Miután elutunk az adatok közötti turkálást, lőpjünk ki OUT-tel.

Most már éppen ideje, hogy valamit hasznos dolgot is műveljünk: mivel Bains totója elavult, újat kell szereznünk róla. A börtönben mindig van nyílvántartás az elítéltekről és egyébként sem ártana körülneznünk a szőkés helyszínen. Vonuljunk ki tehát a kapitányság udvarára és szálljunk be a bejárat előtt álló két autoba. Azaz még nem tudunk beszélni: előbb be kell raknunk a csomagtartóba a helyszínelő felszerelést (OPEN TRUNK, PUT KIT). Aztán mésszunk be az autoba ('F4') és Keith barátunk is kviharzik az épületből irány a börtön (GO TO JAIL). Utazás közben Keith folyamatosan rádörzök a kapitányságnak a helyzettől, de beszélgethetünk is vele különféle érdekes témákról például megkérdezi, hogy egyáltalán-e a feleségével ebben, hogy kissé sokat dohányzik? Esőtleg bekukkantathatunk a kesztűtartóba, ahol Keith természetesen egy kanon Camel cigarettát tartogat az inséges időkre.

Ezzel parszé csak az rdőnkét pocsekoljuk, viszont az utazást az 'ENTER'-re talapodva meggyorsíthatjuk egy kicsit (ha számunkra fontos üzenet érkezne, akkor az lehr színű lesz). A börtön parkolójába érkezve Keith rögtön elszagold, hogy végre elszívjon egy szál cign — a munkát rákérbrza. A lallon néhány szekrény található, amelyek funkclája má ismerős lehet az első

részről: a börtönbe nem szabad pisztollyal bemenni még a rendőröknek sem, itt kell hagyni őket (OPEN LOCKER, PUT GUN, CLOSE LOCKER). Az első részben valamelyik alított megszerezte tőlünk és szápon lemeszárolt bennünket — most a barátságos smasszer csak simán elvinné és kárna 5 dollár kávépénzt a szolgálati szabályzat megsértéséért. A szekrények felett egy kamera pósztáz lóe-oda, mellette pedig egy hatalmas fémajtó hívogat a belépésre. Sajnos nem nyílik. Ellenben van mellette egy gomb, amellyel beszélhetünk a kezelőnek, hogy ugyan engedjen már be bennünket (PUSH BUTTON, OPEN DOOR). Ő meg kiszól nekünk a megafonon, hogy ugyan mutassuk máit fel az ID kártyánkat a kamera felé és akkor talán beszélhetünk a dologról. Rendben (SHOW ID). A smasszer elmondja, hogy *Bains* egy fiatal őrt, *Luis Pate*-ot estett tüsszel és *Pate* autóján menekült el. Ma reggelre sikerült összeállítanunk a *Bains*-aktát — kérjük tehát el (BAINS). Rögön az előjén egy újabb plusz lófo vonja magára a figyelmünket, ami egy teljesen más *Bains*-t ábrázol (TAKE PHOTO). Miután lerángattuk az új fotót az aktáról, vissza is adhatjuk, mert ugyanazokat az adatokat tartalmazza, mint a rendőrségi dosszié. Ezután elkérhetjük a *Pate*-ról szóló aktát is, amelyben a felszerelés rész az igazán érdekes: megtudjuk, hogy az új börtönőr felszereléséhez a gumibeton és brilncseken kívül egy .38-as Smith&Wesson kézi ágyú is hozzátartozott — tehát *Bains* fegyvert is szerzett! A *Pate*-akla visszadása után sétálunk ki az autókhoz és szállunk be. Erre *Keith* is előkoveredik valahonnan a esikkhalmok aljáról és továbbgördülhetünk új sikerek felé...

Ha *Sonny* vezet, a város utcái kihaltak



Mivel a főnök *Bains* új fotójára vágyott, sietünk vissza a kapitányságra, hogy eldicsekedhessünk nála új szerzőmunkáinkkal (GO HOME). *Keith* nagyon érzi, mert még egy csomó papírmunka vár rá... Vezetés közben erre figyelünk fel, hogy a rádió hirtelen minket hívna (ha túl sokat szórakoztunk, akkor a minket megállító járőrre fogunk figyelni). *Haines* közlekedéskor azt jelenti a központnak, hogy járőrzés közben az Oak Tree Mall-ben megtalálta a keresett autót (GO MALL). *Haines* jelenti, hogy már jó ideje itt állhat, mert a motor teljesen hideg. *Keith* azzal a javaslatával áll elő, hogy ő most jár egyet, mi pedig csak nyugodtan helyszíneljünk kedvünkre. *Haines* közben szintén elmegy, hogy azemtanúkkal keressen az eseményekről. A két sportkocsi anyósülés felől oldala nyílik és a SEARCH CAR abszolút nem hoz semmilyen eredményt. Ellenben a kasztyútartó hívogatást tekint ránk és alig várja, hogy egy OPEN és egy LOOK INTO parancs alanya lehessen. Néhány pillanatra, egy üres pisztolytáskát és az autót forgozva engedélyt találunk benne. Az előbbi kettőt vegyük magunkhoz (TAKE HOLSTER, TAKE BULLETS), mint bűnjelét CLOSE BOX és CLOSE DOOR — *Haines* majd vigyáz a kocsi, míg bevonatják a rendőrség garázsába. Mire az autó vizsgálatával végzünk, addigra a rendőr is előkerül és egy kövér nő vonszolva maga után azt kiabálja, hogy *Bains* új autót szerzett. A nő azt állítja, hogy az ő autóját lopta el, tehát nem ártana kikérdezni az autójának adatairól (ASK LADY). Egy fekete Chevy furgon volt, a rendszáma pedig CO35... — a többire nem emlékszük. A kihallgatásból egyelőre ennyi, *Haines* majd beküldi a hőtárgyat a kapitányságra további infók gyűjtése végett. Az autókba beszélve jelentjük a központnak az eseményeket (RADIO). A diszpécser kladja a járőröknek a kóidzést a jármű ellen és láthívja mindenkinél a figyelmet, hogy *Bains*-nál legyen van, tehát óvatosan megközelítendő.

Ezzel fog is volnánk, folytassuk tovább az utat vissza a rendőrség (GO HOME). Természetesen nem sikerül elvargódnunk odeig: a diszpécser ismét minket hív és azonnal a Cotton Cove-

ba rendel bennünket, ahol egy kocogó szórnő eseményeknek volt szemtanúja... (GO COVE). Utközben *Keith* fogadást ajánl arról, hogy a kocogó nő lesz vagy férfi. Labda nélkül tutni butaság, tehát szinte biztos, hogy nem férfiról van szó (nyerhatunk vele néhány buckazoidot a társunktól). A helyszínen az erőteljes olasz akcentussal beszélő *Gefepsi* rendőr vár bennünket egy csinos lány társaságában, aki valami nagyon fontosat akar nekünk mondani (ASK JOGGER). Megtudjuk tőle, hogy a folyéparton kocogva vérnyomokat pillantott meg. Amikor megélt közelebből is megvizsgálni a féltattakat, akkor látta, hogy a vérnyomoktól vonzólási nyomok is vezelnek a folyó felé, mellette pedig néhány cipőnyomot is látott. A helyszíni magunk is megvizsgáljuk, ha a folyó folyásával szemben (vagyis Innen balra) sétálunk néhány yardot... Jó, hát akkor fogynak is így. Persze előbb a jó rendőr megéhező veszi az autót a helyszínelő felszerelést (OPEN TRUNK, TAKE KIT) az esefleges nyomok felderítése végett. A balor *Keith* azt mondja, hogy majd hátulról követ és közben majd fedez bennünket. Oh, minő kellemetlenség! Az egész olyan hirtelenül játszódott le... Mihegyt kilépünk a bokrok közül, a fák közül egy ismerős alak bukkant elő — míg az emlékezetünkben kutyagalunk, hogy hof is láttuk őt azelőtt, egy 38-as Smith&Wesson teljes tara landol a mellkasunkban. Kihunyo öntudatunk utolsó szikráival még érzékeljük *Keith* érkezését, aki erősen csodálkozik a történeteken és bábelosan rágyújt egy cigarettára (Ugy látszik, a "fedezést" úgy gondolta, mint a "Kutya" újságban hirdető gazdák... — CoVboy).

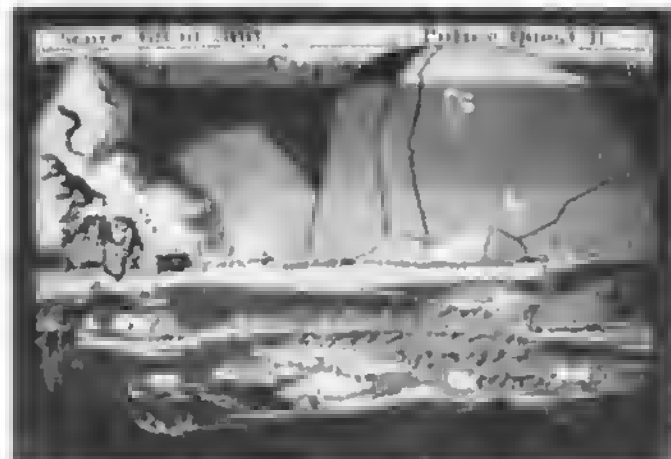
Így tehát mielőtt átsétálnánk erre a képernyőre, némi éviinterkedéseket fogantatosítottunk. Először is letessük meg a pisztolyt (his addig még nem lettünk volna), húzzuk elő és lassítsuk le a játékot minimális sebességre. Amikor a másik képernyőre átsétálva megpillantjuk a fickót, azonnal tüzeljünk — ő is löni fog, de ha megelőztük és a pisztolyunk is jól volt beállítva, akkor mindkét lövés célt téveszt. *Bains* megijed a tüle mellett elhúzó golyótól és úgy dönt, hogy ő inkább távozik erről a helyről, ahol barátságatlan rendőrök lődöznék rá. Miután eltűnt a bokrok közt, az ügyes rendőr felderíti a terepet. Ha a helyszín első részén keressük, akkor abban a hiheletlen szerencsében részesülhet, hogy elüti a fák között előrobogó fekete furgont...



△ Akcióban a nagyon különleges ügyosztály két diszpécseréje. Hát paraza, hogy átszelésztották!...

Mivel gyalog elég koves esélyünk van utoférni egy szaguldó autót, inkább menjünk tovább balra, ahol a folyó mellett megtaláljuk azokat a nyomokat, amiről a lány beszélt. Mig vizsgáljuk a nyomokat, megjelenik *Keith* és két slukk között kifejezi abból a eggodalmát, hogy *Bains* valószínűleg kinyírta a magával hurcolt tüst és bepottyanította a folyóba. Amig mi helyszínelünk, addig ő visszamegy a kocsihoz és rádióon kihívja a bűvárokat, akikre minden bizonnyal szükségünk lesz. Hát akkor kezdjük meg a helyszínelést: vegyünk vérnyomokat az üvegpi-pettával (TAKE BLOOD), rögzítsük a lábnyomokat gipszminával (TAKE FOOTPRINT), csináljunk fotókat a helyszínről (TAKE PHOTO). Most pedig beldogan befovetjük magunkat a mező közepén álló kukába, hisz oly bátorlóan néz ránk (LOOK GARBAGE). Meglepő dolog történik: személet telátnak! Persze ha megkavargatjuk egy kicsit (SEARCH GARBAGE), akkor mindjárt eredményesebb lesz a dolog: néhány rongyos ruhadarabra bukkanunk, amelyen a sától foltok mintha alvadt verre emlékeztetnének (TAKE CLOTHES). *Sonny* egy két pólót és egy szürke nadrágot rángat elő a kuka mátyáráról, amelyek feltűnően hasonlítanak a rabok által viselt egyenruhákra. Nehezebb telefonos rendőrök számára pedig a pólo mellő részére egy névkártyát lá rávertak (LOOK NAME): *J Bains*.

Most egyetlenőre nincs más dolgunk, mint várni a búvárok érkezését. Addig egyenestehatjuk az időt a bókik és a lók vizsgálgalásával, továbbá a jobb oldali helyszínre történő átsátálással, ugyanis oda fog megérkezni a merülőcsoport tagja. A csoport csökkentett létszámmal száll ki: teljes egy személyt számítva. A főparancsnok Moore névre hallgat és azután érdekli, hogy vajon miért hívtuk ki őt erre az isten háta közepén lévő helyre? Természetesen azért, mert búvárra volt szükségünk (DIVE). Moore azt állítja, hogy nem nagyon szeret egyedül merülni és sajnos momentán ő az egyetlen búvári a környéken. Persze, ha véletlenül lenne netünk egy merülősi engedélyünk, akkor mindjárt jobban éreznénk magat és már csobbanhatnánk is be a vízbe. Hm, hát ez igazán kellemtelen: ilyen engedélyt sehol sem találunk, Talán azért, mert már rég nálunk van, az írászatunk fiókjából levett tárcsában — csak a játék szerzője volt olyan kedves, hogy LOOK WALLET-re csak két tárgyat mutatott meg a tárcsából. A harmadik LOOK INTO WALLET paranccsal kerül elő és ez véletlenül egy bizonyos Sonny Bonds nevűre kiállított elsőosztályú búvárigazolvány. Ha eddigre már előhalasztuk a tárcsa mélyéről, akkor itt Sonny automatikusan lel is mutatja. Moore örül a nem remélt kollégának és megker, hogy várjuk meg, amíg átöltözik a furgonban. Miután visszatért, miánk a pálya: másszunk be a furgonba, ahol egy teljes merülő felszerelés vár bennünket. Gyűjtsük be szápon a búvári felszerelésének darabjait: a sárga bókasznort (TAKE YELLOW FINS), a gumí buváruhat (TAKE SUIT), az ólommal bélelt övet (TAKE BELT) és a búvármaszkot (TAKE MASK, TAKE VEST). Már csak egy oxigéntartályra van szükségünk (TAKE TANK) — egy számmal kell jelezniünk, hogy melyikre vágyunk: a szürke lengő merüléshez szükséges, tehát a sárgák valamelyikét részesítsük előnyben. Vagyunk is mondjuk az első, mert merüléskor ez nagy szolgáltatást tesz nekünk: néhány másodperc múlva ugyanis kifogy és megfulladván már nincs gondunk a játék további részében felmerülő problémák megoldására... A tartály levétele után tehát nem árt rápillantani a nyomásjelző műszerre (LOOK GAUGE) és azt tartsuk megunknál, amelyik 2.200-at mutat. (A víz alatt folyamatosan fogyni fog, szóval nem árt néha ránézni.) Miután kiöltöztünk, csatlagunk vissza a búvárhoz (EXIT) Moore gyorsan megálla röntje az uszonyait és a maszkját, majd hangos loccsanással eltűnik a folyóban Sonny pedig utána, hiszen a víz alatt a másik búvári abszolút nem fog semmit csinálni.



△ Izgalmas aljáték: COUSTEAU QUEST

Az első dolog, ami a víz alatt magára vonja a figyelmünket, egy autódíonca. Ez látképpen arra jó, hogy felesleges kutatással teljesen kimerítsük a tartályunkat. Inkább a mederfenéken keressük az üdvösséget (LOOK GROUND). az info azt mondja, hogy odalent egy csomó személt találhatók és sok sikert kíván az esetleges bizonyítékok felkutatásához. Ez alapvetően bűncsúg a részéről, mert csak akkor fog LOOK GROUND-nál infót jelazni valamilyen tárgyról, ha éppen lefelé lebegünk. Ennek a helyszínek a közepén, a két szikla között egy sárga villanós hívja fel magára a figyelmet (TAKE OBJECT). miután megpucolgaftuk a lerakodott moszatól és piszoktól, egy rendőrségi jelvény tűnik elő (az annak a Haines nevű rendőrinek a jelvénye, aki a földhódított horgász elvette). A helyszínen találhatunk még számos igen hasznos tárgyat, többek között egy női melltarot, ami Sonny nagy szomorúságára egy kicsit már csúszós és nem is a mi méretünk. Így tehát ússzunk át a bal oldali helyszínie. Itt a sziklák között találunk egy összetört üveget, ami teljességgel haszontalan, a bal oldalon viszont két hinárcsomó között egy kis szürke valami vanja megára a figyelmünket (TAKE OBJECT). A tárgyat megvizsgálva megállapítjuk, hogy az

egy házi gyártmányú és akai lenni (az, amit Bains szegezett menekülés közben a tűz nyálának). Valószínűleg így akart megszakadni a tehelő bizonyítéktól — szelencsőtleneségére megtaláljuk és most magunkkal visszük. Ússzunk vissza az előbbi helyszínie és ott tovább jobbra. Itt a legerdekesebb dolog a felső részen fogad bennünket. Miután visszatértünk az utolsó kimentett állást, akkor inkább a jobb oldalon lévő sziklára összpontosítsuk a figyelmet (LOOK ROCKS) — ott talán nem visz el bennünket az örvény... Valami van a szikla mögött! Rángassuk arrébb a követet (MOVE ROCKS) és egy emberi kéz jelenik meg alattuk. A házhoz tartozó test tulajdonosa valószínűleg nem éri túl jól magát a sziklák között, tehát vigyük magunkkal (TAKE BODY). Erre Moore is előkevelődik valahonnan az aljnövényzetből és segít a hullát kirángítani a partra. Szerinte nem túl szép látvány. (Felaljunk neki NO-t és teljesen beldog lesz tőle, hogy a gyilkossági csoport detektívjében még van valami emberi érzés.) A ronda látványt természetesen lefotózzhatjuk a családi Mosolyalbum részére, továbbá meg kell vizsgálni (LOOK BODY). egy golyóütöttó lyuk van a fejében (LOOK HEAD), a lyuk környékére száradt löpörnyomok pedig jelzik, hogy a halált hozó lövés a fejhez nagyon közel dőrdült el. Az áldozat torkán lévő karmolások (LOOK THROAT) arra engednek következtetni, hogy a hulla megpróbált védekezni a gyilkosa ellen. Mint látható, nem koronázta siker az erőltatásokat... Sétaljunk vissza a furgonhoz, ahol Sonny visszatér a normális ruhájába — addig Moore majd vigyáz a tetemre. Tegyük be a helyszínelő cuccot a csomagtartóba, majd szálljunk be a furgonba és szóljunk be a központnak, hogy túldják ki a halottkémot a folyóhoz (RADIO). Ezzel itt nincs is több dolgunk, megindulhatunk a rendőrség felé (GO TO HOME). Talán már magától éntetődik, hogy megint nem fogunk odaérni: a rádión hirtelen az egyik járórt jelenti a központnak, hogy felfedezte a keresett kocsi és üldözőbe vette. Bains észak felé halad a 2nd Streeten, a repülőtérről lele. Az üldözője nemsokára jelenti, hogy a nagy loigalomban elvesztette az üldözött autót. Keith idegeskedik egy sort a rádión, miközben az lányát a repülőtérről lele vesszük (GO TO AIRPORT). A reptéri parkolójában ismerős járgányt pillantunk meg egy fekete furgon, ami egy alkalommal mintha már megpróbált volna elútni bennünket... Az anyosulés felőli oldal ennél is nyitva van és ide is banézhetünk — bent ugyan nem találunk semmi érdekeset (bár meg lehet próbálni ujjlenyomatot keresni), de mire kimászunk az autóból, viszajön Keith is, aki közben hívott egy trailert az autó elvonatásához. A repülőtérről bejáratához egy zebrán juthatunk át. Az óvatan rendőr nem figyeli a jelzőlámpát és bátran átmenelelne rajta — az ilyen rendőroket pedze rögrön el is úti egy arra járó taxi és Keith is csak annyit tud kinyogni, hogy szerinte ez a fickó klassz túllépte a megengedett sebességet...

▽ Így is lehet taxi fogni — de akkor már minek?



A megfentott rendőri viszont észreveszi, hogy a lámpa pirosat mutat. Hiába áldogálunk a járdaszélien zöldie várva, a lámpa nem fog váltani — mindaddig, amíg el nem sétálunk a bal oldalon látható villanyoszlopig, amelyen egy gomb várja, hogy megnyomjuk (PUSH BUTTON). A lámpa most néhány másodpercig zöldie vált és életünk kockáztatása nélkül is átvonulhatunk a másik oldalra. Itt egy villágárlámpa próbál rántksozni különféle zöldségeket és miután vonultunk tőle egy szép csokrot (BUY BOUQUET), bevonulhatunk megnézni a repülőjáratokat.

Hm, hát a repülőjáratok az Öböl-háborúban folyó események miatt egy kicsit késni tagna — de a következő CoV-ban feltelle-nül megérkeznek.

Időlabirintus

Szia CoVboy! Itt van újra Terzan és az Időlabirintus nevű game! A feladat első pillantásra nagyon egyszerűnek látszik, egy labirintusból kell kijutni benne. Hogy mégsem olyan könnyű a dolog, erre a játék közben mindenki gyorsan ráébred. A program betöltés után két lehetőséget kínál: az első választásával egy állandó labirintust kapunk, a másodikkal pedig egy bonyolultabb, állandóan változó labirintusba kerülhetünk (ez utóbbi választása után az első lehetőség olvász, ha valaki akar, akkor újra tölthető). Indulhatunk?

A képernyőn az utcákat látjuk magunk előtt, bal oldalon ott pedig az erőnk olvasható le (ez kezdetben 500 egység). Itt aiul fogjuk látni majd a kulcsot is, ha már sikerült megszerezniünk. A játékot a kurzorbillentyűvel lehet irányítani. Mivel a labirintusnak mindig csak egy kis részét láthatjuk a képernyőn, lehetőség van az 'S' billentyű megnyomásával térképet kérniünk. Ezért sajnos erővel kell tisztniunk, meghozzá igen fontos óvat. Ha valamire megmezdulunk, néha egy kicsit ki fogunk zökkenni a megszokott képből. Nam, nam helunk meg, csak összelátálkozunk valakkal vagy valamilyen "egyszerűbb" feladattal. Ezek a dolgok teljesen kiszámíthatatlannak és a labirintusban dülő idővihar befolyásolja őket. Lehet, hogy visszakerü-

lünk az ókorba és Arisztotelésszel találkozunk, de közvetlenül utána meggyűlhet a bajunk Macientoval, a maffiatónókkal is. Életünket nemcsak ezek a feladatok teszik boldoggá: a labirintus kapuját sajnos becsukták előttünk, így tehát ha ki akarunk innen jutni (és mi másért játszaniánk a játékkal?), meg kell keresniünk a kulcsát. Pontosabban nem is a kulcsot kell megkeresniünk, hanem a kulcsfordozót. A helyzete állandóan változik, de Arisztoteléstől megtudhatjuk a pontos tartózkodás helyét. Ilyenkor 10 másodpercig az erőnk csökkenése nélkül szemlélhetjük a térképet. A kulcs fordozója természetesen nem fogja merő szeretetből ideadni nekünk a nála lévő becses darabot. Egy feladatot fog feledni nekünk: ha ezt jól teljesítjük, megkapjuk a kulcsot, ha nem, akkor megint meg kell keresniünk. Ha megvan a kulcs, akkor irány a kijárat, ahol a változékonyság kedvéért egy újabb feladat vár bennünket. Be kell írniünk egy kódszót. Ezt a játék során szedhetjük össze: az egyes feladatok megoldásakor az elismérés mellett néha egy-egy betűt is kapunk. Ezekből kell majd kirekniünk az ajtó kulcs-szavát. Erre azért valószínűleg mindenki rájohal magától is, ha egy kicsit le megerőlteti a nyakán lévő nyúlvány tartalmát...
Üdvözléssel: Szabó István (Terzan of Terrorists), Balmazújváros

Platina

Elsősorban a PLUS4-sorokba írok, de azért szeretném almon-dani a véleményemet az új sággal kapcsolatban is. (Jó. Akkor ugorjunk — CoVboy) Most már a tárgyra térlek és leírom nektek a PLATINA c. programot.

A kerettörténetet a programban mindenki olvashatja, ismertetéssel csak segítséget szeretnék nyújtani azoknak, akik nem tudnak játszani a játékkal. A játék 16 pályából áll és minden pálya két részből tevődik össze: egy ügyességi és egy logikai részből. Az ügyességi részben egy golyót (platinát) irányíthatunk. A képernyő alján láthatjuk adatainkat: bal szőlen a peremőtereket, középen az energiánkat, jobb szőlen pedig az életőink számát jelző — kezdetben három — golyót. A 'tűz' gomb megnyomásával változtathatjuk a paramőterainkat. A gravitáció paraméter változtatása például azt jelenti, hogy csökkentésével nagyobbbet ugothatunk, ha egy ugrató mezőre érkezünk. Ha már állítottunk paramőtert, akkor a következő állítás csak azután lehetséges, miután telőttünk vezérlőkártyát. Ezeket a

pálya egyes mezőin lehet összeszedni. Az ügyességi játékok célja, hogy megtaláljuk azt a mezőt (nagy tőglalapban kis tőglalep), amelyekről a szállítórendszerbe jutunk. A szállítórendszer a pályák logikai része itt megvalósulhat mindenki gyerekkori álma, ugyanis a képernyőn sok-sok vonatot és sok-sok vagonot lehet látni. Itt nem egy golyót, hanem egy-egy szerelevényt tudunk mozgatni és a kis vagonokban tudjuk szállítani a platinát. A cél az, hogy a platinát tartalmazó vagon az OUT felirátú mező fölé (alá) jutassuk. Ha soket tőtyörgünk, akkor elfogy az energiánk. A golyót úgy tudjuk egy másik kocslba őtőrekn, hogy megadjuk a kívánt irányt (fel vagy le). A platinát azonban csak abba az irányba tudjuk átrakni, amerre a nyíl mutat. (...) Nagyon szívesen Somogyi Tamás, Tata (Őh, úgy látom, már mag aam kell kőszőnni... A "térkép" a logikai pályák megoldásaával a következő ázám-ban leaz, mert meatanra bőven elég leaz annyi térkép — CoVboy)

Hollywood Poker

Ezt a pókerprogramot 1987-ben készítette egy német társaság, amit a játék elején megtudhatunk, ha elolvassuk a bevezetőt. 'SPACE' után kezdődik a játék. A képernyő felső részén az aktuális hölgy látható nagykabátban. A játék célja, hogy elnyerjük a pénzt és ruhőrt ledobálva könnytelen legyen feltődni bojekt. Akinek egyébként nem akorózik végigjátszani a játékot, a ruho nőlkűli hölgyeket megtekintheti a SUPER SEXY GIRLS FROM HOLLYWOOD POKER c. demóban (már amennyiben ez a birtokában van).

Pőkerezni valószínűleg mindenki tud (hegyoményos őtlapas), tehát csak a játék kezeléseét ismertetem. A képernyő bal első részén láthatjuk a kártyáinkat, a POT falrát mutatja a bank állását, azaz a jelenlegi partival ennyi pénzt lehet nyerni. YOU jelzi a lány pénztét, ME a mienket. Ha mi kezdjük a hívást, akkor BET választásával tudjuk 5/10/15/20/25 dollárral emelni a bankot, STAY-jel passzolunk (vagyis átadjuk a hívás jogát), DROP-pai pedig eldobhatjuk a kártyáinkat. Ha a lánynak a hívás sora,

akkor RAISE választásával emelhetjük a tőtet, CALL-tal pedig tartjuk a hívást. Kőlcsonős passzolásnál újraszűrés következik. Ha valamelyik fél nem emel tovább, csak tartja az ellenőrt hívását, csere következik: 'SPACE'-szel lefordíthatjuk a csereőlnr kívánt lapokat (akár őt lapot is csereőlhatunk). 'RETURN' után megkapjuk az új lapokat és a program jelzi, hogy milyen kombinációknak van (YOU HAVE A ...) Ezután ismét lehet hívni, passznál vagy a hívás tartásánál a program a két kombinációból őtőrekn, hogy ki nyerte a bankot és következik az új leasz-tás. Vigyázat, ha egyik félnek sincsen sommija, akkor az vízzi el a bankot, aki utoljára emelt. A lányok hajlamosek a blőffőlése-re, de nagy hívásokkal őket is át lehet vőrní és eldobják a lapjukat. Miután a lány kőtegyott a száz dollőréből, egy újabb százásoró csereőbe levető az egyik ruhadarabját. Ha már nincs mit levetőnie, akkor I HAVE NO CLOTHES LEFT üzenőtet küld és kezdhetjük előlről egy másik löny levetőktetésével (Ebben a hidagben? — CoVboy) Molnár István, Gyomaendrőd

Treasure Island

Hi CoVboy! Végre rászántam magam az írásra PLUS/4-es vagyok, nemzeti kisebbség, úgyhogy követőtem kis szőlid levelem beakadását a Commodore Világ c. sajtőtermékbe. (Lagyon akaratod azertint, ha már ilyen azőpen rébeazőhő... Egyébként la a kisebbőőőőakat mindenhol a tanyerőőkön azőkták hordani — CoVboy) Az előbbiakban arra vetemedek,

hogy a Plus/4-re készűt TREASURE ISLAND programról föld-jek naked néhány sort. A játék egyébként a "Kincses sziget" c regény alapján készűt.

Előszőr is javasloim, hogy tőłtsük be a játékot. (Nam leaz úgy tőł könnyű? — CoVboy) Indítás után egy egészen jó rőntrot lőthetünk, amiből megtudhatjuk, hogy CBM+MR MICRO LTD

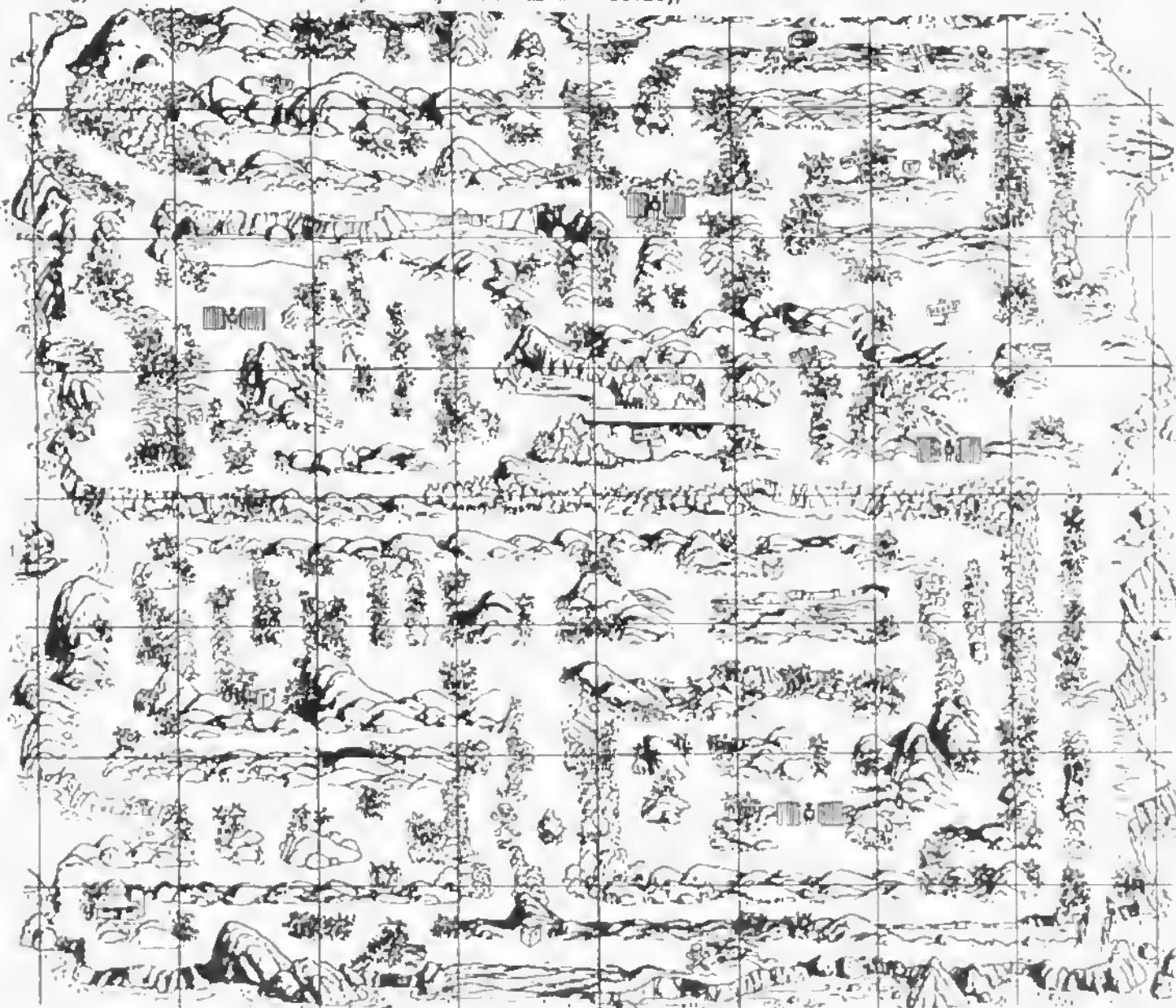
MCMLXXXV G DUDDLE N W E S SCORE 000% Miután ilyen okosak lettünk, dugjuk be a joystick-ot valamelyik portba (például a 2-be). Az említett tárgyon van egy piros gomb. Nyomjuk meg. Nagyszerű: a muzsika alhangját, a kép elhűnik és előnkéntül egy csodás tájkép. Körös-körül a végtelen tenger egy cápauszonnal és egy megzavarodott irányítással. A port szélén egy elmebeteg úr kaszálja a lüvet, felette hegyek és pálmefák. Közöttük a főszereplő (Jim) hátvégi háza. Mellette pedig még Jim.

Puff! Közben elkészült az ebéd és ki kell kapcsolni a gépet. Az ebéd befejezése után jöjünk vissza és folytassuk onnan, ahol abba hagytuk. (Meglepő intermezzo... — CoVboy)

Joystick tiszta jobbra és átérünk a második pályára. Létnivalók: 5 db hegy, 2 db pálmefa, 1 db émbres cet, 1 db kaszáló becska. Oh, milyen szép tóre van! Menjünk oda hozzá és kérdezzük meg tőle, hogy mennyiért adja. Menjünk jobbra a bel első hegy első kis kldudorodásáig. Csúnya, rossz bácsi! Hé! nem megdobott a tórral?! Menjünk gyorsan le, hogy megüsszük a dolgot és felvehetjük a tórt is. Ezután 10-szer balra és 12-szer fel, le a kép aljéig és balra 15-ször. Túzi! Az első képen a bácsi megmurdolt. SCORE 001%. Vissza 2-ra. A kaszáló becsi rendes lett, most már nem bánt. Menjünk tehát neki. Az eredmény: —1 élet a javunkra. Tehát inkább ne menjünk neki, menjünk inkább a kép aljától 10-szer jobbra, 20-szor fel, 40-szer jobbra, 20-szor le, 8-szor jobbra és 3. kép. 3 db bekör, 1 db cápauszony, 3 db hegy, 8 db pálmefa, 1 db tór. Na számoljuk a lépéseket, do vagyuk fel a tórt és tovább a 4. képre. Menjünk neki az itt

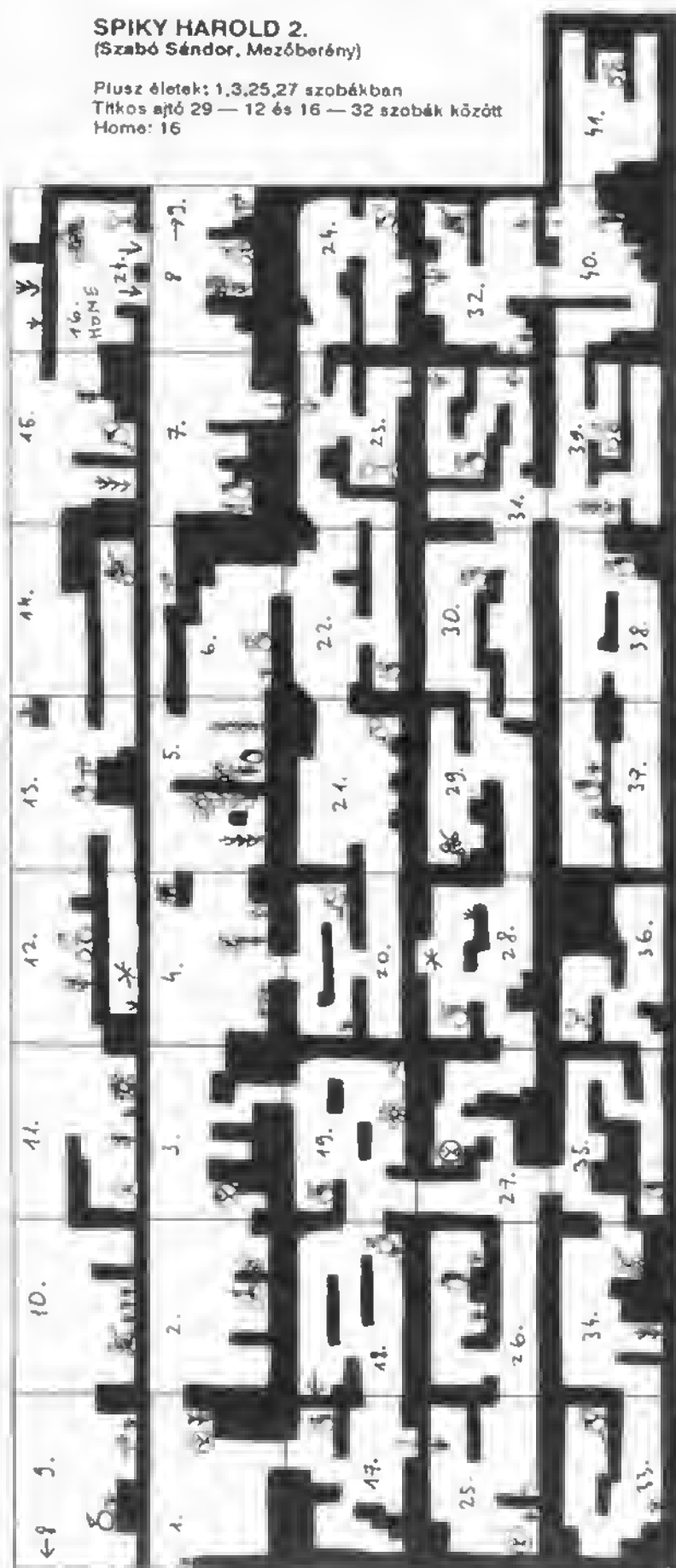
látható kerek izének. Jó, ez valami kaja. SCORE 004%. At az 5. képre, ahol van egy ritka rendi koponya és egy tór. A tórt most ne vegyük fel, mert egyszerre úgyis csak 1 db lehet nálunk. Vissza az első képre és ott fel, emeddig csak tudunk. Itt van egy kaszáló becsi, tehát menjünk az első pálmefa közepéig és onnan tűz. Bácsi megdőlött. SCORE 005%. Ez volt a 6. kép, most menjünk vissza az 5-re. Vegyük fel a tórt és vissza a 6-ra, mert elfog a Valra. Tovább a 7. képre és ott egy újabb kaszáló becsi. Bácsi nem bánt, tehát mi se bántuk őt, hanem tovább jobbra a 8. képre. Van itt egy tór, de ne vegyük fel, hanem vissza a 7-re. Jobbra az első lyuknál fel, aztán el a jobb oldali pálmáig. Főjör, bácsi konyec, SCORE 006%. Éljen és vissza 8-ra. Vegyük fel a tórt és a 7. képen fel és balra, a 6. képre. Balra végig, majd fel és ezt a szakaszt már al is felejtethetjük. Itt is egy bácsi van, ezúttal fent. Menjünk jobbra és még egy becsiba befutunk. Jeje!, menjünk vissza a 9. képre és támadjuk meg a vén kaszást alulról. Néhány októval magasabb lett a hangja + elhunyt. Fel, fel! A 10. képen egy HELLO felirátú tábla köszönt, plusz egy tór...

Itt abba hagyom, mert fogadtam a haverommal 100 ruppóba, hogy itt abba tudom hagyni. Innen tehát beldoguljon mindenki saját belátása szerint. Mellékelek azért egy térképet és egy peke-t (reset után POKE 4097, 1 és SYS 4109), amelyek segítségével talán könnyebb lesz végigjártatni a játékot. Jó mulatást! Győre Andrée (Lamersoft Ltd), Budapest (Az egzotikus nevű szerző pattogó leírása. Kösz. Honnan a térkép? — CoVboy)



SPIKY HAROLD 2.
(Szabó Sándor, Mezőberény)

Plusz életek: 1,3,25,27 szobákban
Ttkos ajtó 29 — 12 és 16 — 32 szobák között
Home: 16



TökösMákos

FIGHTER BOMBER (64)

(Mielőtt még valaki tollal ragadna: ezt a leírást mag ívszly nyíltan kaptuk. Időig azért nem közöltük in, mert az 576 első száma már foglalkozott a jelkékekkel. Most azért kiülde, mert már szemtelen olyan levelet küldtek, amelyben arról érdeklődtek, hogy mikor lesz mai lapra a BOMBER-rol... — CoVboy)

CoVboy! (Hétfőre nem baj, hogy ceruzával lunk?) (Nem. A nyomtatás ugyla intvával lőnének — CoVboy) 'Hétfő' kioldni a leírást, a LIGHTER BOMBER-rol! Indítás után bejelenik a pilóta kérsora. Egy nyíl jelöl az aktuális, amelyet a joy stick tudunk (bőve mozgatni 'SPACE'-szel lefelé nevel beírni, 'RETURN' nel pedig indítani a bevezést. Ha új pilótát indítottunk, akkor megjelenik a következő kép, ami egy gyönyörűen megalkotott F-111-es vadászgépet ábrázol. A képernyő alján néhány ikon látható. A nyílakkal tudunk a repülőgépek között váltogatni, összesen negy van: F-111, TORNADO, MIG 27, PHANTOM F-4E. A 3D ikon választva a gép el látható 3D dimenzióban lógnai. A SELECT-lel tudunk a gépet a 'magunkévé' tenni. Az INFO-lel választva rövid információ kapunk az aktuális gépről. Ezek a következők lehetnek.

PANAVIA TORNADO IDS A Bm Királyi Legió (RAF) hadiendjebe lógnak (Azonkívül a nemoln az az olaszba, leván közön NATO-lelőntzen — CoVboy). Általános vélemény szerint a világ egyik leghalekőnybb bombázó/csapasmeió repülőgépe. Mini változatba szimulálós repülő, a Tornado aha hivatal, hogy alacsony magasságban, nagy sebességgel behatoljon az ellenség légterébe. Max felszálló súly (tűgyverekkel) kb 9300 kg. Max seb nagy magasságban, 2.2-szeres hangsebesség (Mach). Max seb 'lengerszinten' 1.2 Mach. Szolgálati csúcsmagasság 50 000 láb (kb 15 000 m). Hatótávolság. Nincs nyilvánosságja hozva, Hatósugár teljes felszereléssel 263 mérföld, Felszálló táv kb 1160 m.

MCDONNELL DOUGLAS F-4E PHANTOM II. A Phantom egyike a kváló sugáthajlású vadászgépeknek, és a BOMBER-be (mármint ebbe a jelékbe) azon vadászgépek jelképeként került be, melyek neve mellett az áll 'Az akciót akcióban végrehajtotta'. Az F-4E, mely a vietnami háború eredménye, a Phantom csapásmeió változata, és a ma hightech követelmények mellett is lételemes legyver maradt. M-bt es gépágyúval felszerelve, king repülési tulajdonságai, még ma is fontos szerepet lólt be sok állam légterében. Max felszálló súly kb 7200 kg, Max seb nagy magasságban 2.2 Mach, Max seb lingerszinten 1.1 Mach. Szolgálati csúcsmagasság 60 000 láb, Hatótávolság 2 660 mérföld, Felszálló táv kb 1 200 m, Húrcs húzóerő. Hat ez itt elmaradt.

GENERAL DYNAMICS F-111F: Az F-111 a világ első működőképes változatba szimulálós harci repülőgépe. A repülő szerkezetét és elektronikával kapcsolatban felmerülő knvzet problémák ellenére ez a típus vált az egyik legkiválóbb hosszútávú bombázóvá az US AIR FORCE nál. Az F-111 először bevetésre került Vietnámban, és Líbia felett is 1986-ban.

Max felszálló súly kb 14 175 kg, Max seb (meglelő magasságban) 2.2 Mach, Max seb lengerszinten 1.2 Mach, Szolgálati csúcsmagasság kb 24 000 m, Hatótávolság 2925 mérföld, Felszálló táv kb 1200 m.

MIKOVAN-OUREVICH MIG-27 Flogger D A MIG 27 (NATO kódnev: Flogger) együléses hangsebesség alnít, alacsony magasságban használt támadó repülő. A MIG-27 as vadászból fejlesztett MIG-27 döntőtt, kacsacsőr formájú orr (lőár ez a képen nem látszik) a pilótának maximális kitérés nyújt a löpőre alacsony támadás esetén.

Max felszálló súly (leggyverek nélkül) 9920 lbs (saccon) kb 4460 kg. A repülő súlyát valószínűleg azért a leggyverek súlya nélkül adták meg, mint azok limeretében. A repülő súlyát is csak saccon lárták (Lám-lám a CIA sem olyan ügyes, mint ahogy a James Bond filmek mutatják).

Max seb nagy magasságban 1.6 Mach; Max seb lingerszinten 0.95 Mach, Szolgálati csúcsmagasság kb 19 600 m, Hatótávolság nincs nyilvánosságja hozva, Felszálló táv kb 1 km. A nekünk lősző repülő kiválasztása után

ellenséget kell választanunk, amelyek a következők lehetnek: MIG-29 IULCRUM, F-14 TOMCAT, F-5E TIGER II. Felül az utóbbira kiválasztott gép képe látható. A SELECT ENEMY-lel tudunk továbblépni (az ellenség az a gép lesz, mint utóbbira kiválasztottunk). Ha választjuk SELECT-etünk, akkor 'RUN/STOP' pal visszalephetünk.

Nem lőhetőes után bejön a PILOT LOG képernyő, amelyen személyre vnhetjük az eddigi előmenyünket. A leírások a következők: a pilóta neve, repülőgépe, hány akcióban indult, hány akciót teljesített, megsemmisített célpontok száma, lőelőt repülő száma.

Tűzgomb után a lehetséges küldetéslehetőségek listázható menü jön be, amelyek — a gyakorlati kivételével — egyenként két akciót láthatunk: FREE FLIGHT Gyakorló repülés, COVERT SLEEPER, BRIDGE END, TACTICAL NAVARRONE, AXE ATTACK, STRATEGIC, BIG BIRD, MOLE STRANGER, OFFENSIVE, BROKEN ARROW, FINAL FRONTIER. Ha nincs jelölt akció, akkor csak az első kettő választható. Az akciók leírása a következők.

FREE FLIGHT Gyakorló repülés végtelen területen. Minden célpontot kijelöl a gép, amikor megsemmisíthetünk. ON RUNWAY a kitérőpályáról kell felszállnunk, AT 30 000 FT 30 000 láb magasságban repülő kapcsolódunk be a repülésbe, OVER BRIDGE egy hid közelében kezdjük a repülést. Megsemmisítési gyakorlatunkat LINED UP leszálláshoz késztöve itt gyakorolhatjuk be a leszállási manővert.

SLEEPER/COVERT A hírszerzés színi egy lintersla csoport laborozott le a hegység közén 60 mérföldre nyugatra légibázisunkról. A bázis lerohanással, lerohz. A lerep lőhősségei nem lesz lehetséges a kommandó akciót — légutamadás javasolt. Alacsony megközelítés, és bombatámadás befejezés. Visszatérés a repülőterünkre. Célpont Command lenti.

BRIDGE END/COVERT: Az ellenség csapókö hidat lóghatnak el 155 mérföldre nyugatra az Elsworth légibázistól. A hidat meg kell semmisíteni, hogy megakadályozzuk a hídátállás kiépítését. A hidat egy lőle 15 mérföldre lévő rakétaállás lóga védere. Elsődleges a rakétaállás elpusztítása, hogy a hidat zavaralanul a támadáshoz befejezés. Visszatérés a repülőterünkre. Célpont Bridge és Sam Site.

NAVARRONE/TACTICAL A hírszerzés jelent, hogy ellenséges csapatok találhatók a szövetséges csapatok állásának közelében. Lődző őket egy rakétaállás, és kapcsolólat lógnak egy radarbázissal. Elsődleges célpont a radarbázis. A második célpontok megsemmisítésének sorrendje lőszőes színi. A rakétaállás megsemmisítése esetén egy hatperc számláló indul el. Ennek lejártá előtt meg kell semmisíteni a lőhőket. Rapid város közelében. Ha az idő lejárt, akkor éntékelésnél (ld később) az OUT OF TIME leíratot láthatjuk. Ilyenkor az időgyorsítás nem működik. Befejezés leszállás a repülőterünkre. Célpontok Radar Site, Ground Forces és Tank.

AXE ATTACK/TACTICAL Három irányú támadás lonyegbe Rapid várost. A front északra helyezkedik el. Három lőhősséget jelenítünk. Az ellenség egy radarbázist használ, hogy kapcsolólat lógnak a légierővel. Javasolt ezt lőhőnek megsemmisíteni. Befejezés leszállás a repülőterünkre. Célpontok Radar Site és 3 db Ground Forces.

BIG BIRD/STRATEGIC Dél Dakotában az ellenség kommunikációs hálózatát épít ki. Ha a három rakétát lőfedeztük, mind a hármat el kell pusztítani, a sonend nem számít. Vigyázat! Minden lőhősséget lőhősséget lőhősséget, Befejezés: visszatérés a repülőterünkre. Célpontok 3 db Aerial.

MOLE STRANGER/STRATEGIC Ez egy hosszútávú akció. Problém alacsony repülési, hogy a lőfedezés elkerül. Minden meg kell semmisíteni, Ha a hatperc számláló elindul, akkor azon belül végre kell hajtani az akciót és leszállni a repülőterünkre.

BROKEN ARROW/OFFENSIVE Az ellenség lőszőraktára a domb mögött a cél. Ezt kell lősző megsemmisíteni, hogy a lőhő támadási lőhőrd. Minden célpontot meg kell semmisíteni. Meg kell semmisíteni az 'Ördög Tornya' mellett lőhősséget is. (Az 'Ördög Tornya' egy különös alakú, hatalmas szőlő-

képződmény). A lőhősséget közelében egy lőhősséget, kilövő áll, ezt is semmisítsd meg. Befejezés: leszállás a repülőterünkre. Célpontok Aerial (+ Sam Site), Command Tent és Sam Site. **FINAL FRONTIER/OFFENSIVE** Ez az utolsó akció. Minden meg kell semmisíteni. Készülj fel rá, hogy minden visszalőhő. Ha már eljutottál ideig, az már lenne elrontani. Célpontok 2 db Sam Site, Radar Site és Ground Forces.

Ha kiválasztottuk a nekünk lősző akció, egy lőhősséget látnak. A SOUTH DAKOTA lőhősséget első 'A' botúja alatt (a lőhősséget lőhősséget) egy negyzet jelöl a lőhősséget (a lőhősséget lőhősséget). A célpontokat (ezek is negyzetek) vonalak kötik össze. Ez a lőhősséget lőhősséget vonal. A kárpázat látható lőhősséget.

MISSION TEXT Az előbb volt lőhősséget. **TARGET INFO.** Ez választva a képernyő lőhősséget megjelenik a SELECT TARGET FOR INFO-lel. Ha ezután a nyílát lőhősséget egy célpont és megnyitjuk a lőhősséget, akkor megjelenik a célpont neve. Ezek lehetnek Command Tent, parancsnoki sátor, Sam Site lőhősséget állás, Bridge hid, Radar Site lőhősséget állás, Ground Forces lőhősséget csapatok, Tank az, Aerial lőhősséget lőhősséget.

Az EXIT-el választva lőhősséget lőhősséget a repülő lőhősséget lőhősséget. A képernyő bal oldalán egy lőhősséget lőhősséget AUTO ARM. Ezzel a gép magától lőhősséget lőhősséget, CLEAR az összes lőhősséget lőhősséget a repülőt, lőhősséget lőhősséget lőhősséget a repülőt mi is lőhősséget lőhősséget. Alul közepén látnak a lőhősséget lőhősséget. A nyílakkal tudunk választani a lőhősséget között, az INFO-val rövid ismeretlősséget lőhősséget.

AIM 9L Sidewinder Típus lőhősséget lőhősséget lőhősséget lőhősséget, Súly 84 kg, Sebesség 2.5 Mach 2.2 mp alatt (kicsit gyorsabb), Hatótáv 11 mérföld (19 kn).

Fieell Bomb Típus Általános cső, szabadesésű bomba. Súly 450 kg, Sebesség, szabadesés, Hatótáv a lőhősséget magasságtól lőhősséget, Töltet halálos lőhősséget (Pontos megfogalmazás).

AGM65 Maverick Típus lőhősséget lőhősséget lőhősséget lőhősséget, Súly 289 kg, Hatótáv 45 km, lőhősséget 27-iel repülünk, akkor lőhősséget a lőhősséget.

Fieell Bomb lőhősséget az lőhősséget. **Rocked Pod** Típus nem lőhősséget lőhősséget lőhősséget, Max lőhősséget 16 db 57mm-es lőhősséget (Amire lőhősséget, lőhősséget).

AA-8 Aphid Típus lőhősséget, lőhősséget lőhősséget, Sebesség 3 Mach, Hatótáv 6.3 km. **A-57 KERRY** Típus lőhősséget lőhősséget lőhősséget lőhősséget, Súly: jó nehez. Sebesség 3 Mach, Hatótáv kb 17 km.

Ha nyílakkal kiválasztunk egy lőhősséget, akkor a jobb alsó szelen lévő repülő lőhősséget lőhősséget: pontja közül elkezd villogni néhány. A képen látható lőhősséget csak ezek is lehet lőhősséget. Ez úgy lőhősséget, hogy a nyílát lőhősséget a lőhősséget képe, és lőhősséget No lőhősséget, most nem a nyílát, hanem a lőhősséget lőhősséget képe mutatjuk. Nem nehez lőhősséget, hogy ezt kell a lőhősséget lőhősséget lőhősséget, majd lőhősséget.

Ha lőhősséget után még villog a lőhősséget képe, akkor oda még lőhősséget, lőhősséget egyet. Az alulnázat lelet lőhősséget a repülő lőhősséget lőhősséget. Az akció ismételése végén lőhősséget a célpontokat is, ennek segítségével mindenki összeállít lőhősséget a lőhősséget lőhősséget lőhősséget, akkor az END-del tudunk továbblépni. Beütődik a pilótánk. Az m használható lőhősséget.

F1 Ha valahova elváltunk, ezzel tudunk visszalépni a pilótánkba.

F3 Kivülről nezzük a gúpet (DNY lőhősséget).

F5 Hatólól nezzük a repülő.

F7 Műholdfelvétel (nagy magasságtól).

+/- Ha a repülőt kívülről nezzük, ezekkel tudunk közelíteni, és lőhősséget lőhősséget.

W Kérlek beírni, gúpet lőhősséget lőhősséget.

B Számíték beírni, lőhősséget és gúpet lőhősséget egyaránt lőhősséget.

R A lőhősséget lőhősséget lőhősséget lőhősséget (25/12/6/3/1) Ha 25-ön van, akkor 100 mérföldet lőhősséget, ha 12-n akkor 48 m, ha 6-on akkor 24 m, stb).

G Futómű beírni.

O Legnagyobb lőhősséget, még egyszer megnyomva az utolsó lőhősséget lőhősséget.

I Hagyomány lőhősséget a lőhősséget lőhősséget, még egyszer lőhősséget.

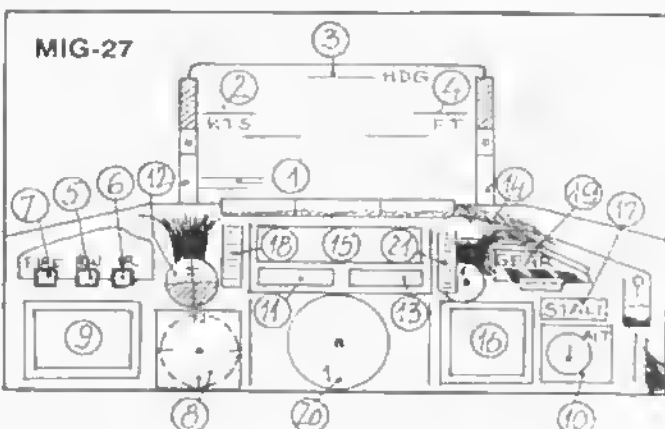
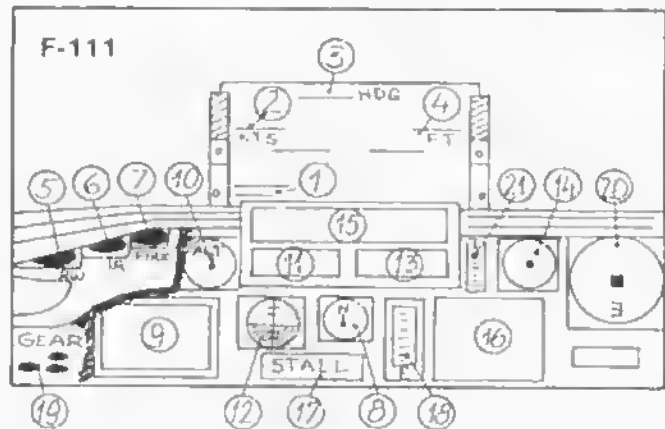
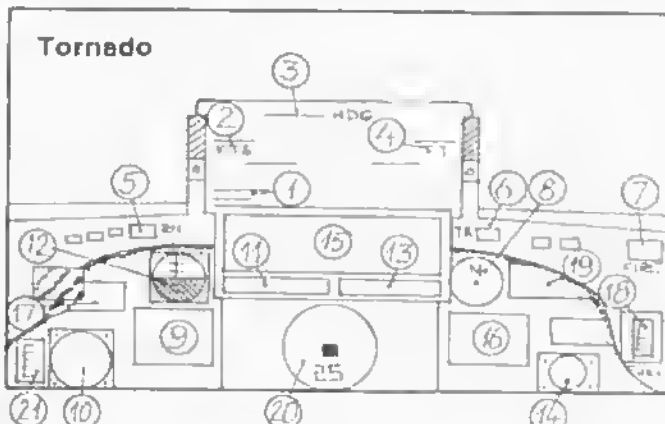
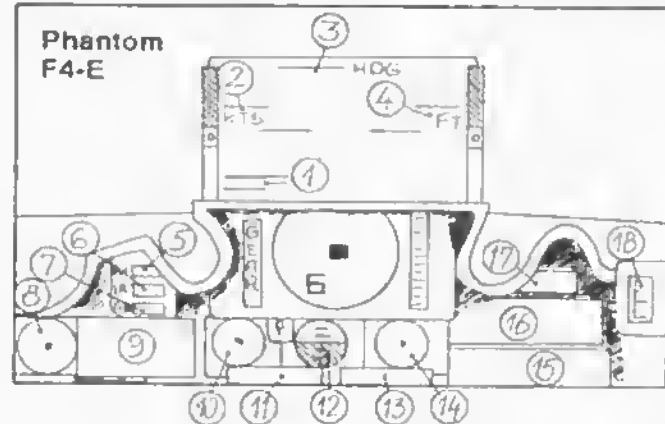
2. '9' Hirteleni fokozatának állítása
RETURN Fegyver választása
 'T' Az irányítóóránból nézzük a repülőt
 'F' Fúvós szórása
 'C' Chaff szórása
 'D' Ha kilőtünk egy legyvert (mindegy milyen), és megnyomjuk az 'O' betűt, akkor a legyvert 'szomszédjából' látnak a repülőt
 'P' Pillantás balra
 'J' Pillantás jobbra
 'H' Pillantás hátra
RUN/STOP pause
CTRL + 'E' Kikapcsol
CTRL + 'Q' Kilépés az akcióból
CTRL + 'T' Időgyorsítás (Nyomva kell tartani)
CTRL + 'O' A futóp színelétek váltogatása

A műszerfalak jelöléseinek magyarázata

1. A kiválasztott legyvert neve (No Weapon nincs kiválasztott legyvert)
 Canon gépágyú, nincs célkeresztje, valószínűleg mindenki tudja, hogy kell használni F 111-en nincs gépágyú!
 Mavairick Bekapcsolás után egy kereszt jelenik meg, amihez — ha a computer befogja a célpontot (LOCKED leírással jelenik meg) — egy kis négyzet is társul (Ez jelöli a cél helyét) A keresztnek kell pontosan (!) a négyzet középre irányítani, majd tűz. Ilyenkor celázzuk ki a célpontot az 'O' betűvel a legyvertképernyőre, hogy lássuk merre éppen a rakéta. Ha egyszerre többet is kilőtünk, akkor az elsőnek eleresztett legyvertképernyőjét mutatja. A computer csak kis sebességnél tudja beolgozni a célpontot. Lehetőleg 350 Km-nál lassabbra repüljünk, és a magasság se legyen több 200 láb nál.
 Sidewinder Ha erre váltunk, de nincs légi célpont akkor azt a gép közi velünk (lásd később) Ha máit beolgozt egy repülőt, a célkeresztje automatikusan követi a célpontot, nekünk csak a tűzre kell aktiválni nyomkodni (elég egyszer is), ha azonban a repülő eltűnik a rakétát, nem ár odanyomni még egyet.
 Rocket Pod Ugyanaz a helyzet mint a gépágyúval. (Lgyebbéni MIG-27-tel ne nagyon repüljünk, mert nem biztos, hogy beolgozt tudunk egyetlen akciót is)
 AA-8 Aphid Lásd Sidewinder

A-37 Kerry Hiába fogja be a computer a célpontot, azt meg kellene sem tudni! (Néltől mi maaaaz volt a cél... — CoVboy)
 Freefall Bomb Itt ez így elég pontosan legyvert. Lehetőleg 100 láb alatt engedjük el, kicsivel a célpont előtt, a sebesség pedig 300 csomó alatt legyen
 2. A sebesség csomóban
 3. Irányító (A közönség előtt biztosan ismert)
 4. Magasság látszó mérve
 5. Egy kis lámpa, ami akkor világog, ha radarfűtőrendszer rakéta közrefedik telenk (Chaff-ot neki, majd elmegy) Jelölése: IRW
 6. Akkor világog, ha hőkövető rakétát löttünk ki ránk (Flare-ot neki) Jele IR
 7. Akkor világog, ha a repülőt találat érte az legyvered.
 8. Ez is egy irányító
 9. A választott legyvert neve és durabszáma
 10. Analóg magasságmérő, sok haszna nincs.
 11. WBIK leírással jelenik meg, ha a kerékhát bekapcsolt állapotban van
 12. Műhonzont
 13. AHBK leírással láthatunk, ha a szárnyféket bekapcsoltuk
 14. Analóg sebességmérő
 15. Ezen a képernyőn jelenik meg, hogy megsemmisítettünk egy célpontot (MISSION TARGET DESTROYED) vagy ha flare-ot vagy Chaff-ot szorunk (CHAFF/FLARE RELEASED) Megjegyvezünk, hogy ha megjelene a MISSION TARGET DESTROYED leírás, nem leheténi semmi másunk meg a célpontot. Például ha GROUND FORCES-t támadunk, a radaron az egy pont, a valóságban viszont három tank. Ha a három közül egyet kilőtünk, megjelene a MISSION TARGET... leírás, de még a másik kettőt is ki kell nyi lantanunk, hogy a célpontot teljesen megsemmisítsük. Ha ezt elmulasztjuk, akkor az akciót nem teljesítettük
 16. Ebben az ablakban szokott megjelenni az a szöveg, ami azt hozza a tudomásunkra, hogy a választott legyverhez nincs célpont (Ez csak Aphidnál vagy Sidewindernél szokott előfordulni)
 17. Ha nem elegendő a lövedék a repüléshez, vagy az elmeledeshez, akkor a gép 'leesik' (Ha mindent igaz, ezt árasónok nevezik.) Ebben az ablakban jelenik meg a

STALL leírás, ha ez a veszély lennyegét
 18. Az územanyag mennyiségét mutatja
 19. A futómű állapotát mutatja. Ha a GEAR leírás világog, akkor a futómű kiengedett állapotban van. Ha külső nézetre váltunk, ott is láthatjuk, hogy ki van e engedve
 20. Ha a radar csak azokat a célokat jelzi ki, melyek a feladatban szerepelnek (HILE FLIGHT-nál minden megsemmisítendő)
 21. A lövedék nagysága
 Na, most már tel kéne szállni! A pilótátlétket körülvé húzzuk be a kerékhát (W), adjunk lök kakaot ('D'), nyugodtan kétszer is megnyomhatjuk), majd úgy 200 Km sebességgel húzzuk hátra a JOY-t. Húzzuk be a futóművet ('G'), külső nézetről is ellenőrizhetjük, hogy hogyan húzódtak be. Ha a térképet megkapjuk, nem azt megfigyesszük, hogy merre vannak a célpontok (Az első akcióbán nem lesz nehéz megtalálni)
 A második akció kicsit nehéz, ott 268 fokra kell repülni leszállás után. Ha végrehajtottunk egy akciót akkor újra kell maszni, de nagyon messziről ez kicsit nehéz. A leszállást nem lehet in, a FREE FLIGHT-ban a LINED UP-pal be lehet gyakorolni
 Egy bpp. Ha leszállás után bekapcsoljuk a motort és rágurulunk a pályára, a gép azonnal veget vet az akcióbán. Tűhál ha keresztben szállunk le (A motor ki van kapcsolva!) akkor azonnal vége a műsornak, és nem kell 2 órái göröcsölni, míg pontosan beállunk
 Még így bpp. Ha a célpontokat megfigyelve leszállunk (A futóművet is letejsük és kiengedni), akkor leléjük gurulva gépágyúval is szét lehet lötni őket.
 Ha hazatértünk, újra is térképet láthatjuk. A mellette levő feliratok a következők: PLANNED COURSE A tervezett útvonal COURSE FLOWN Az általunk berepült út MISSION REPORT Az akció értékelése. A program kina, hogy hány célpontot nyitlancoltunk ki, hány repülőt nyitlancoltunk ki, hány repülőt e, sikeres (MISSION COMPLETE) vagy sikertelen (MISSION FAILED) volt a bevetés. EXIT a kilépés. Ezután három lehetőség közül választhatunk RETRY MISSION Ujra ez az akció, NEW MISSION Új akció választás, NEW PILOT Egy új pilóta 'indítása'. Na hirtől! STLEWE COMMANDO (Bass Charlie, Williams Ogren és Stewe, aka TM), Zalaegerszeg



GUADALCANAL (64)

Előzmény 1942 jun 4-én, a midway győzelem után, az amerikai csapatok fokozatosan elkezdtek visszafoglalni a japán kézre került Csendes óceáni területeket. Az egyik ilyen sziget, amit vissza akartak foglalni, a Salamon-szigetek egyik legnagyobb szigete, Guadalcanal volt. 1942 aug 7-én amerikai csapatoknál dobta Guadalcanalia. A partraszálló csapatok biztosítására a közelben tartózkodott 4 különleges feladatokkal ellátó hadihajókótelek (1 F 16, 1 F 17, 1 F 64, 1 F 67). Aug 24-en hajnalban megjelent a sziget közelében a 3 japán hadihajókótelek (Carrier, Raiding, Support, Transport Group). A Transport Group és az amerikai 1 F, 67 utánpótlást szállított. A harc főbb, mint fél évig tartott egyenlő veszteségekkel, amit a japánok nem bírtak, így 1943 februárjában visszavonultak.

A játék betöltésén után 4 menüpontot kapunk:

1. 42 okt 23-tól amerikai oldalon
2. 42. aug 24-től amerikai oldalon
3. 42. aug 24-től japán oldalon
4. Kimentett játékalítás visszavonása

Ha kiválasztjuk a megfelelő menüpontot, megkapjuk a csata színhelyét szolgáló képernyőt.

A képernyő felső részén az információs ablakok láthatóak, alatta 10 menüpont van, lent a kinagyított térkép, baloldalt közepén stratégiai térkép, amelyen a légialap a kinagyított térkép helyét mutatja, jobboldalt közepén a dátumot, időt és egy zászlót mutat, ami mutatja, hogy melyik oldalon harcolunk. A felső 12 menüpont balról jobbra:

1. Be tudunk ugrani a kinagyított térképbe, ahol egy kurzor jelenik meg
2. Időgyorsítás (olyanmalos lúzgerbnyomásra gyorsabban múlik az idő)
3. Szárazföldi felderítők választása (Az amerikaiaknál Henderson, japánoknál Guadalcanal W nélf jelenik meg a felderítő)
4. It tudjuk állítani a kénkedés és kábelhármas értékeit. A játék elején hagyjuk 50-50-en. Csak akkor kell állítani, ha a program kéri, hogy a kód rossz. Ha a kód jó, akkor tudni fogjuk, hogy mi történik az ellenséggel
5. A csatában résztvevő egységeink nevei. A harcoló villag, az inverz gyengén csapatot jelez.
6. Időjárás (a repülőknél van az idő)
7. Előnyözt hajók nevei
8. Pausz (az információs ablakban "GAME HELL" lehet jel)
9. A játék kimenetelén
10. Vissza a főmenübe

A nagy térképen villogó pixelpontok jelzik a hajóegységeket, repülőegységeket, szárazföldi egységeket, felderítő repülőgépeket, szárazföldi felderítőket és településeket helyet.

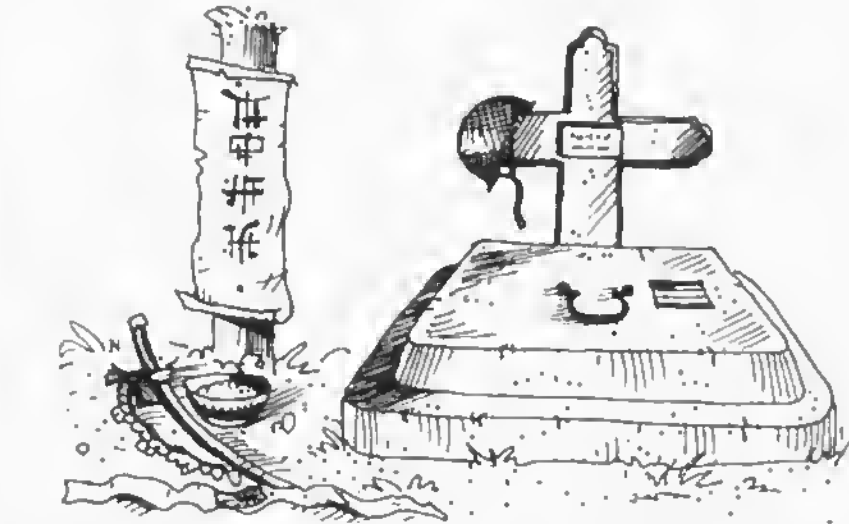
A nagyított térképről tudjuk irányítani a csapatot. Itt megjelenik egy kurzor, ha a felső 12 menüpontból az alsó választás ide ugrunk. Ha a kurzorral átmegyünk egy egységre és megnyomjuk a lúzgerbnyom, különböző adatok jelennek meg a képernyőn. Ezek a következők:

Az első minden egységnél azonos: EXIT, azaz vissza a kinagyított térképbe. A többi minden egységnél más. A következőkkel látkozhatunk.

MOVE: It tudjuk megadni, hogy a csapat menjen menjon Vigyázat, nem a mozgás végpontját adjuk, hanem hogy milyen irányba haladjon a csapat!

FORMATION: Hajó és repülőegységnél, megjelenik az egység neve és összetétele. Hajóknál a neveit eldít két betű jel, hogy a hajó repülőgéphordozó (CV), csatahajó (BB), nehézcirkáló (CR) vagy könnyűcirkáló (CL). Egy csoportban max. 5 főtől lehet. A főtől lehet szétválasztani is. It írja ki (DESTROYER XX). Ezonkvál ha azaját hajóegységeinket nézzük és a joystick fel-le húzásával kiválasztjuk a hajót, akkor megkapjuk, hogy a hajón hol vannak sérülések és alul olvashatjuk, hogy a hajót javítják (Repair needed), vontatják (On Tow), süllyed (Sinking), vagy lövi az ellenség (On Fire). Ha repülőegységet vizsgálunk, akkor legfeljebb az egység neve látható. (1 F, 1 E, 2 B, C.A.F. 1.)

A repülőgépek hordozóról, vagy az amerikaiaknál Hendersonról is felszállhatnak. Az egységeknél a nev látható (kezdőben 200), a lőszor mennyisége (10), a vadászgépek



(Fighters), bombázók (Bombers) és a torpedóvető repülőgépek (Torpedoes) száma. STATUS: Szárazföldi egységeknél és településeknél van Településnév (csak Henderson) a kifutópálya minőségét és azt ott lévő üzemanyag mennyiségét. Szárazföldi egységnél meg tudhatjuk, hogy milyen állapotban leledzik, az egység esetét, a lőszor (AMMO), a leggyereket (AFMED), betegség (MALARIA) és az egység morálja (MORALE).

COMBAT: ha harcolni akarunk az egységgel, akkor választjuk ezt. Választása után, egy új menüpontot kapunk. ATTACK: támadás az egységünk lőtváltságán belül lévő egységre. Hajóval támadhatunk hajót és települést, szárazföldi egységgel szárazföldi és települést, repülővel hajót, szárazföldi egységnél települést.

WITHDRAWN: Kivonás. Ebben a menüpontban lefűl az egységünk, alul a támadott egység neve látható.

AIR: csak olyan hajóegységnél van, ahol van repülőgéphordozó, illetve Hendersonnál. A repülőknél tudjuk felszállítani. Minden nap kezdőben, mikor a repülés megengedett, adjuk ki ezt a parancsot. Ekkor még nem fogunk felszállni repülőket, csak felkészítik a kifutópályát. Ha ezt elmulasztjuk, nagyon nagy meglepetés lesz, hogy amikor a C.A.F. 1 megérkezik Henderson reptérre, nem tud felszállni, pedig az idő jó, nem támadták a repteret stb.

A menüpont választásakor a képernyőn megjelenik a hajó, vagy a leszállópálya neve, hány repülőegység tartózkodik ott és az egység repülése kész (READY), lehetséges lenne (ARMED), vagy éppen leszáll (LAUNCH). Translar: ha két hajóegység egymás mellé kerül, akkor it tudjuk a hajókat átcsoportosítani. A vezérhajók maradnak az eredetiek.

1 F 67-nél és Transport group-nál a kikötőben tudjuk a hajót felállítani. Amerikaiaknál jobb, a japánoknál bal oldalon van a hálsországi kikötő. It tudjuk a hajókat felállítani utánpótlással, vagy a sérült hajókat megjavítani. Utánpótlás beakodásánál a hajót kikötjük, majd a Supply menüpontot választva a kívánt anyagot kiválaszthatjuk, majd írtat és horgonyra megyünk és tűz. Ekkor vámi kell, míg a hajókat felpakolják, majd ha ez kész, az információs ablakban ezt kéri és mozoghatunk. Sérült hajó javításakor a kikötőbe megyünk és várunk. Nem írja ki a program, hogy elkészült — ezt nekünk kell megértenünk.

HOME: repülőknél az azaját hajóegységnél köd tudjuk hazavertélni vele. A menüpont választásakor az egység a legközelebbi úton visszaindul. A hajónál figyeljük meg, hogy hová megy vissza, mert csak it tudjuk sérült hajóinkat megjavítani. Repülőknél vigyázzunk, hogy a perzsisz kládások az egység az anyahajó eredeti helyét jegyzi meg, de ha az lovádbál, akkor a repülőegység nem nagyon

lud leszállni. Ha ilyenkor a repülőgépek üzemanyaga elfogy, akkor az egység terméketesen lezuhan.

DIG IN: a szárazföldi egységeknél használhatjuk Választásakor az egység beállítja magát, védelmi vonalat hoz létre. Mozogni így nem lehet vele, viszont az egység eleje kétszeres lesz. Az ellenség ezt a módszert nem használja.

Utánpótlást szárazföldi egységnél úgy tudunk szállítani, hogy kipakoljuk az utánpótlást szállító hajóról településre, ott a Supply pontot választjuk (a kurzor sötét színű lesz), majd kiválasztva az egységet az utánpótlásból egy egység átkerül az egységhez. A szárazföldi egységnél kontrollálhatjuk az utánpótlás megérkezését, ami idővel átkerül a harc állományba. A malariát a Medicálal tudjuk gyógyítani. Ha pl az egységnél a Malana értéke 2, akkor az egységhez juttassuk 2 egységnyi medicált. Így a betegség elgyőzünk a harcok között.

Végül pár jótanács.

Ha a kódolás és kábelhármas jó, akkor az információs ablakban idő megjelölése nélkül meg tudhatjuk, mi történik az ellenséggel. Repülőgépek 6 óráról 18 óráig repülhetnek. Légi felderítőnk is csak ebben az időben repked.

Az összes hadműveletet lehetőleg úgy kezdjük, hogy az utánpótlást szállító egységet rögtön vezéreljük haza és lőtsuk fel utánpótlással. Fontos, hogy amerikaiaknál mindig vigyünk magunkkal repülőgépek üzemanyagát, mert a japánok államióan támadják Hendersont, így amikor repülőnk leszállna, nincs üzemanyag, mert a japánok elpusztították.

A második hadműveletnél a 1 F 17-es hajócsoporthoz a rossz kifutópályával rendelkező Hornet repülőgéphordozót vigyünk a kikötőbe javítani.

Az ellenség egységeinek, csak a csapat összetételét tudjuk megnézni. Hajóknál nem tudjuk megnézni, hogy milyen sérüléseket szenvedett, illetve a szállítóhajóknál, hogy milyen dolgokkal viz.

Ellenséges egységek, csak úgy látunk, ha az egység lőtváltságán belül van. Kivétel a 1-es hadműveletnél. Lődváltság repülőgépe 4 egység hajók, lőtváltságától függ repülő, száraz csapat 1 egység száraz felderítő 2 egység. Egyébeknél a menüben vannak meg repülő és hajóknak, amikkel még nem találkoztam. Kínugassa, Zhukaku hajók és 111 1W C.A.F. 3 repülő.

A repülőegységeknél a nev betűje a repülő leszállási helyéről tanuskodik. Például 1 E Enterprise 1 század, 1 J. Junyo 1 század, sli Vigyázzunk csatahajóinkra, mert a repülőgépekkel szemben nagyon sebezhetőek. Ez érvényes az ellenség csatahajóira is.

U.i., a felírásnál se nevetem, se címetem ne írjak csapatán egyszerűen csak azt, hogy JAMJOE (Jó. JAMJOE — CoVboy)

Elsősegély

A mostani számra megint összeagyútt egy adag "Elsősegély"-ra való, tehát most ismét közreadunk egy csokrot azokból a poke-okból, cheat-ekből vagy egyéb apró játéktipletekből, amit a Tókovácsokba küldtünk, de rövidségük miatt nem akartuk oda betenni őket. Természetesen nagyon köszönjük minden szerzőnek a fáradozásait és a továbbiakban is örömmel várjuk az ilyen aprólékokat is.

Szabó Sándor, Mezőberényből általában térképhegyeket rajzolgal és küld nekünk Plus4-es játékokról, de most kivételesen egy csokor poke is volt a levelében. Az ünnepi alkalomból most átátszámolta őket decimálisa.

MEGAZONE: POKE 6925, x — az életek száma
CSILLAGHARCOS: POKE 8044, x — az életek száma
HERCULES: POKE 6400, x — az életek száma
HERCULES: POKE 4795, 173; POKE 4798, 173 — nincsenek szörnyek

ZODIAC: POKE 8090, 173 vagy poke 9863, 173 — nem mozognak a szörnyek
ZODIAC: POKE 8976, 173 — sérthetatlenség, át lehet vele menni a falakon is!

Faketa Péter és Hagedűs István, Veszprámban egy Plus4 nyústólnek és unalmas percekben két örökéletet is megkerestek.

BERNAT A NYOMOZÓ: POKE 4662, 234 POKE 4663, 234; POKE 4664, 234

DÉMONOK BIRODALMA: POKE 4384, 0 SYS 4125 POKE 11240, 234. POKE 11241, 234. POKE 11242, 234 SYS 4109 Áspisklgyó (ASP), Budapestről Amigán játszik és néhány cheat-tel szolgál az arra rászorulóknak TURRICAN-nét például a HiScore láblába beírja, hogy BLUESMOBIL és 99 élelet kap (Akkor én egy advanced változatot nem vattam fel véletlenül. Az már az alején megkérdezte, hogy akarnék-e örökéletet, ha hajlandó lennék játszani vele...) Továbbá kirámotha a LEONARDO-ból és a ROLLER COASTER-ből is az alábbi kódokat, az előbbinél SF-MOVERS-ELITE-THRUST-CONAN-STARBYTE, az utóbbinál EATME, AAAGGG, ALIENS, COFFEE, ZARNIE, FIGHT, TERRER. A múlt kódéba tűnő 64-es idejéből még emlékszik egy TALISMAN-örökéletre is, ami úgy hangzik, hogy POKE 10765, 173

Hiába próbálta a fáraó alátkozni Bérczi Gábort, Pécsen, a PHRAOH'S CURSE 2 szintjén mégis átment a SPHINX kóddal.

Blue Bird Studio (alias Kővény Gábor) hirtelen felindulásból reszelt a 64-es CALIFORNIA DRIVING-ozás közben és POKE 45562, 96-tal végtelen időt generált magának, POKE 47404, 169 POKE 47405, 0: POKE 47406, 234-gyal pedig feltöltötte a sprite-ütközéseket. Mivel a továbbiakban is játszani akart a játékkal SYS 34816 újraindította

Nagy Csaba is örökéletpoke-okat guberál. Legújabb felfedezése:

GHOST'N GOBLINS: POKE 2579,12
HE-MAN: POKE 6513,173, SYS 18550
GARFIELD: POKE 25370,173 SYS 24320

Néhány PLUS/4 tipp Egri Csabától, Dunaujvárosból:

TAZZ >26E4 JMP\$2196 (a 4 db szörny nem bánt újraindítás: G1A00
SUPER BREAK OUT: >199C LDA#\$X (X= 00 — FF az életek száma)
EXTRA AIRWOLF >1E12 JMP\$1F15 (255 energiegység, ha meghalunk és újraindítjuk G1E00-val, akkor ott folytatjuk, ahol meghaltunk)

"Tulipán"-nak, Nyilgyháza csodól mondott a 6526 a 64-esében, de ez nem zavarta abban, hogy — saját elmondása

szerint — "soxerattal" az alábbi örökéleteket elküldje

ARMALYTE: POKE 9891, 173
FANTASY WORLD (DIZZY 3.) POKE 9652, 173
FOXX FIGHTS BACK: POKE 2704, 165; POKE 49601, 181
GHOSTBUSTERS II.: POKE 2261, 173
HAWKEYE: POKE 6105, 189
KATAKIS: POKE 13999, 234; POKE 14000, 234 POKE 14001, 234; POKE 14103, 234 POKE 14104, 234 POKE 14105, 234
OLTRUN: POKE 44049, 96
PACMANIA: POKE 28520, 165; POKE 22459, 137
RAINBOW ISLANDS: POKE 29535, 189
TOOBIN: POKE 31929, 173 POKE 1094, 153

Anonymous, Nowhere városából (Cowboy máig megint elkavarta valahova a levelét, amelyen a címe volt) azt állította magáról, hogy ő még csak kezdő örökéletgyűjtő PLUS4-en, de kezdeti szarnypróbálgatásainál áldozatait talon más is szívesen játszaná a könnyűsével!

DUDAORRÚ PATRIC >7459 x (életek száma)
FINDERS MALONE >1977 EA EA EA (örökidő): >2681 60 (sérthetatlenség)

ICICLE WORKS 1.: >1BBC A9 X (életek száma)

ICICLE WORKS 2.: >259F A9 X (életek száma)

JABBA OTTHONA >33B5 A9 X (életek száma)

JET SET WILLY >2A93 AD (ha meghalunk, nem kerülünk vissza a pálya elejére — ha a CoV-ban ismertett örökéletet is beírjuk mellé, akkor sérthetatlenségnek lelel meg)

PILOT-X: >1696 EA EA EA (örökélet)

POD >24FB EA EA EA (örökélet)

POKOLI TORONY >15C9 EA EA EA EA (örökélet)

SCOOPY DOO: >2110 EA EA EA EA EA EA (sérthetatlenség)

JOLLYGOOD FELLOW: >3001 0X (életek száma, max. 16 db)

TOWER OF EVIL: >1439 AD (az órok nem mozognak és nem lőnek)

VIKTOR A PIKTOR, >2F49 X (életek száma)

Leo, aki nem jégkrém, hanem a Delta Force nevű csapat tagja, két cheat-tel áll a nagyérdemű elé:

DANGER FREAK: Ha dátumnak a '17.04.70' dátumot gépelünk be, akkor a gyakorló üzemmódbba kerülünk.

SPINDIZZY: A végtelen idő előéréséhez a betöltés után közvetlenül gépeljük be a 'PAT' szót

Kővári János, Hatvanból örömmel közölte velünk, hogy mostanában porolta ki a játékeit és nem volt rest néhány műemlékház poke-okat keresgélni. Egyébként is: egy újszülöttnak, minden poke új — ezot is

BATTLE ZONE: POKE 8909,100

FIRE LORD: POKE 3740,99 POKE 5721,238 SYS 2304

DECATHLON: POKE 9450,173

DRUIDS: POKE 2191,174; POKE 2192,167; RUN (READY), majd POKE 30777,12; POKE 32493,12; POKE 33147,234

POKE 33148,234; POKE 33149,234; SYS 2064

FIST II.: POKE 2532,255 (próba-szerencse); POKE 2499,76
POKE 2500,201; POKE 2501,2

Prokop Gábor, Budapesten már régen leszokott a nemzetiségű ellenfelek szításáról, mert idejét króti a Plusiban löntető kotorászás. A múltkor egyik felfedezése a HEXENKÜCHE-vel kapcsolatos és ezt elküldte az Elsősegélynek (amit egyébként következetesen Helplánynak nevez)

Amikor a nevet kell beírni, írjuk be: CHEAT. Ekkor megjelenik egy menü, amiben különféle könnyítések állíthatók be

'F1' — örökélet

'F2' — nálunk lévő tárgyak száma (1,2,3 — semmi),

'F3' — örökélet,

'HELP' — vissza

Ha 'HELP'-vel visszaléptünk, beírhatjuk a saját nevünket

Év közben is előfizethetsz a CoV '91-es évfolyamára!

TOTAL ECLIPSE (64)

(Szathmáry László, Dobozecen)

Helló CoVboy! Ne haragudj, hogy ilyen dolgokkal iabolom az idődet, de a **TOTAL ECLIPSE** leírásában némi hiányosságot fedeztem fel. Nincs leírva, hogy hol kell megszerelni az 5. ankhot. Az le van ugyan írva, hogy hogyan kell megszerelni 5 db ankhot, de azt nem vették figyelembe, hogy az egyiket mindenképpen elvesztjük akkor, amikor a bódén keresztül visszamegyünk az **ILLUSION**-ba, majd onnan kilyalogolva nyugat felé vesszük az utunkat. Itt ugyanis egy varázslattal zavarítottát épít van, amin áthaladva —1 ankhtal tesszünk gazdagabbak. $5-1=4$ ankht. Ezt lefejtlenül pótolni kéne, mert különben negyvel lehetetlen bejutni a szobros szobába és így a feladat sikeres teljesítése sajnos kudarcba fullad. Hacsak nem áll az olvasó rendelkezésére egy kis bővítés. Ime:

Az 1. szám 12. oldalának 5. bekezdésének a végén ez áll: *"Éresszédjünk tehát négykézlábra és töltsük fel a kulacsunkat. Induljunk tovább dél felé. At a lüggyőfolyoson, majd ott forduljunk északra, fel a lépcsőn."*

Tapasztalataim szerint itt nem északra kéne fordulni, hanem a feletti ajtón álmenni. Le a lépcsőn, és ott is van, igen-igen, a lépcső alatt. Ha-ha, lpl-apacs. Miután letréttük, menjünk fel azon a lépcsőn ahol lejöttünk, és ezután már mehetünk is észak felé, fel a lépcsőn. Ha megvan az eredeti leírás, akkor innen az ut a végéig már sima ügy. Remélem, hogy ezzel a kis kiegészítéssel már mindenki teljesíteni tudja ezt a tóppant bonyolultságú programot. (Hm, pardon. Semmi sem lehet tökéletes — CoVboy)

KING'S BOUNTY (64)

(Mizser Krisztián, Mezőkovácsháza)

Itt küldök egy kis segítséget a **KING'S BOUNTY** c. játékhoz, valamint van egy pár megjegyzésem a leírással kapcsolatban. Kezdjük az elején. Nem kell mindjárt fegyverrel rohanni a falnak! Mondjuk előtte el lehet olvasni az A oldalon lévő kis üzenetet (nevezzzük **KING'S BOUNTY NOTES**-nak). Ha ugyanis elővesszük, nem írok ilyen sületlenséget holmi gyári példányról. Az előbbiből következik, hogy a lélekben nem minden ott van, ahol jelöltek, mivel más karakterinél a program egy kicsit összekeveri a dolgokat. (Pardon a négyzetben. Amikor csináltuk, még csak az a verzió volt az országban, amiről írtunk — notesz nélkül, úgy, ahogy le volt írva. Mai nyomdában volt a leírás, amikor megkaptuk azt, amiről beszéltem. Elnézést, de a gyorsaság néha hibákat is szül. A hegy meg egeret... — CoVboy) Na jó, hagyjuk, jöjjön a segítség.

A B oldal CDAT nevű file-jában vannak tárolva karakterünk adatai. A file a \$1000 címre írható és egy monitorprogrammal ki-kí kedveire belespiszkalhat. A következő dolgokat sikerült megtalálnom:

- \$100C: LEADERSHIP (első byte)
- \$100D: LEADERSHIP (második byte)
- \$1010: arany (első byte)
- \$1011: arany (második byte)
- \$1013: SPELL POWER
- \$1014: MAX SPELLS
- \$101C: CLONE SPELL-ek száma
- \$101D: TELEPORT SPELL-ek száma
- \$101E: FIREBALL SPELL-ek száma
- \$101F: LIGHTNING SPELL-ek száma
- \$1020: FREEZE SPELL-ek száma
- \$1021: RESURRECT SPELL-ek száma
- \$1022: TURN UNDEAD SPELL-ek száma
- \$1023: BRIDGE SPELL-ek száma
- \$1024: TIMESTOP SPELL-ek száma
- \$1025: FIND VILLAIN SPELL-ek száma
- \$1026: CASTLE GATE SPELL-ek száma
- \$1027: TOWN GATE SPELL-ek száma
- \$1028: INSTANT ARMY SPELL-ek száma
- \$1029: RAISE SPELL-ek száma
- \$102A: LEADERSHIP csataban (első byte)
- \$102B: LEADERSHIP csataban (második byte)
- (az utóbbi kettőt a \$100C-\$100D-n is el kell látni)
- \$1036: a csapatunkban harcoló első csapat tagjainak létszáma
- \$1037: a csapatunkban harcoló második csapat tagjainak létszáma
- \$1038: a csapatunkban harcoló harmadik csapat tagjainak létszáma
- \$1039: a csapatunkban harcoló negyedik csapat tagjainak létszáma
- \$103A: a csapatunkban harcoló ötödik csapat tagjainak létszáma (A csapatok ezutának átírásakor vigyázzunk, hogy a moráljuk ne legyen OUT OF CONTROL-ban legyen)
- \$11F8: Hátralévő napok száma (első byte)
- \$11F9: Hátralévő napok száma (második byte)

SUPREMACY (Amiga)

(Ladóczki Lajos, Budapest)

Hello CoV! Szívesztok, alóljáróban annyit, hogy teszik az újsgolok és a benne megjelenő színvonalas leírások. Eddig már sokszor használtam. Kösz. Ezért küldök egy leírást, ha ha tudjátok hasznosítani. (Akkor most én is kösz — CoVboy)

A **SUPREMACY** a **MILLENNIUM 2.2**-höz hasonló játék, a folytatásnak is látható. A **Paradox** cég 1990-es gyártmányú stratégiai játéka kifűnő grafikával rendelkezik és a nevéből — ami többséget, főhatalmat jelent — már kiderülhet a játék célja is az összes ellenséges bolygó elfoglalásával meg kell kapartítani a teljes hatalmat az univerzumban.

A szép címkep és a hangulatos intro után lehet beállítani a nehézségi fokozatot, attól függően, hogy melyik ellenfelet választjuk.

WOTOK: 8 bolygó birtokosai. Ezek ugyan nincs (3%), de erősek (90%).

SMINE: 16 bolygó. Fizikailag gyengék (18%), de ezt telepálikus mentális erejükkel pótolják (78%).

KPART: 32 bolygó. Fizikailag (83%) és mentálisan (79%) is erősek, a halálos hadviselés keltező specialistái.

RORN: 32 bolygó. Ők az igazi ellenfelek (99% minden).

A **VIEW OPPONENT**-lél nézhetjük meg, a **CHALLENGE**-el választhatjuk ki az ellenfelet. (Legalábbis így kellene tennünk, de az én verziómon akarmelyikét választom, csak az első ismétli mindig). (Ha az világos, akkor aludtam, hogy az anyémen is... — CoVboy)

A legelső képponyó a **STAR MAP PANEL**. Ezt az eget jobb gombjával lehet átölni mindegyik menüből. A csillagterképen lehet látni a planetákat és alatta a hátterben a nagy porté színének erőssége jelzi az ellenség előretörését. A tenyér a szünet, a lal a hanghatások ikonja. Mellette az aktuális bolygója jellemző grafiká és a dátum látható. A nyílakkal lehet váltogatni a bolygók között.

Az 1 ikon ad (egyébként teljesen érdektelen) információkat a kijelölt planetáról és a játék állásáról. A bolygója mutató nyíl visszavisz a **STARBASE**-re (hacsak el nem készítettük közben).

Az üzenetablakban közli velünk a program a különböző információkat, legyetek ezek. Ha az oldalon a **MORE MESSAGES** felirat villog, akkor az ablakra clickelve tovább scrollozhatjuk a szöveget.

Ezutan jöhetnek a legfontosabb ikonok.

Grafikon: a bázist adja. A **RENAME**-mel átnevezhetjük a bolygót, az alatta lévő ikonnel pedig a **STARBASE**-re tudjuk átváltani a befolyt adókat. **PLANET** a bolygó neve, **DATE** dátum, **STATUS** kie a bolygó; **CREDITS** a pénzünk; **FOOD** élelmiszer; **MINERALS** ásványok; **FUEL** üzemanyag; **ENERGY** energia; **POPULATION** népesség; **POPULATION GROWTH** a népesség növekedése; **MORALE** közhangulat; **TAXRATE** az adó mértéke; **MILITARY STRENGTH** katonai erő. A népesség, a népességnövekedés, az élelmiszer mennyisége és az adóala között szoros, de nem lal bonyolult összefüggés van. Ha az adó 40% lelett van, a népességnövekedés atmegy negatívba, vagyis emberek alvándorolnak. (En úgy tudom, hogy mitőlönk van ennél magasabb adórata is... — CoVboy) Ha az adó 40% alatt van, akkor a nép sokasodik, de ha túl sokan lennének (30 000 lelett), akkor előbb-utóbb ollog az élelmiszer. Ezen edmes a népességet az adóval úgy beállítani, hogy a kereszleti állomással 2 500—3 000-en legyenek és ezt szinten tartani.

A jobbba lévő három ikonnel nézhetjük meg a bolygó körül keringő, valamint a felszínen és a dokkokban lévő hajókat.

Pénz: ezzel vásárolhatjuk meg a következő dolgokat: **Riftic Cultural Station**, kereszleti állomás. Ezt a bolygó felszínén kell tartani a **Mining Station**-nel (bányásztelep) együtt **Solar-Sat Generator** napelemtű. A bolygó körül repkedve energiát szolgáltat a bolygónak.

B-29 Battle Cruiser: csatahajó. Ezzel szállíthatjuk majd a csapatainkat, ha kb. 30 év elműllával felszereljük nukleáris hajóművel.

Cargo Store: tárolási teherszállító. Ez szinten csak jóval később repulhet.

Atmosphere Processor: légkörgyártó berendezés. Ennek külön ikonja van a lőképeimén. egy életlen (**LIFELESS**) bolygót kijelölve és erre az ikonra clickelve tudjuk kiküldeni ide az atmoszféragyártót. Ezután pontosan fogtón megkapjuk az első üzenetet az ellenfeleinktől, hogy kapcsoljuk ki azonnal, mert ez az ő világuk...

Úrhajó: a bolygó neve alatt látható a dokkokban tartózkodó úrhajó(k) neve(i) (max 3 db). A első három képecskét választva utazhatunk. Az első orbitális pályára állítja az úrhajót, a második lal repülhetünk a celunkhoz, a harmadikkal szállíthatunk le. Az áthúzott írástól jelző ikonnel megszakítható az ut. **RENAME**-mel tartható potkezesztő a jaiganyainknak. Legalut vannak felsorolva az úrhajóink nevei (max 32 db), beleértve a banya- és élelmiszer-masínák is. A **HEADING** címszó alatt nézhetjük meg az utazási vonatkozó adatokat melyik hajó

(SHIP), honnan (FROM) hova (TO) tart, hány nap az út (EDA) és ahhoz mennyi üzemanyag szükséges (FUEL).

Láda: választására megjelenik a raktárban tartózkodó hajó neve és az alábbi információkat láthatjuk: CIVILIANS: a bolygón lévőök száma; SEATS: hány főtárhely van az utasoknak; TO CREW: a legénység száma; CAPACITY: befogadóképesség; MAX FUEL: maximális üzemanyag; PAYLOAD: hasznos teher, VALUE: érték (ez folyamatosan csökken, amíg repül a gép, de egy záró értékű űrhajó is ugyanúgy repül, mint a drága). Az űrhajó képe mellett lehet kibeszélni az utasokat és a legénységet. A három kisebb ikon közül a felső a legfontosabb, az új hajóknál ezzel kell a legénységet a fedélzetre vinni (CREW NOW ON BOARD). Az alatta lévő ikon az automatikus kirakodás, az áthúzott ikona itt a hajó szétszerelését jelenti. A STORES (raktár) mellett zöld négyzetben láthatjuk a bolygón lévő készleteket, az IN SHIP mutatja a hajón lévő árukat. Ugyanezeket az információkat láthatjuk a felette lévő oszlopdiagramokon is (25x és 250x bontásban). A nyílakkal lehet be/kirakodni.

Bolygó: a dokkban lévő bányák és kertlepek itt rakhatjuk ki a felszíni dolgozókat. Kérhetünk ide más hajókat is, ha nincs hely már a dokkban.

Őköl: Harcosainkat 24, egyenként 200 fős szakaszba (Platoon) oszthatjuk be. Pénztárcánktól függően választhatunk négyféle őtözet és háromféle fegyver közül, az úgy befolyesolni erejüket. Fontos, hogy mielőtt besorozzuk az újoncokat az első ikonra, tartsuk őket TRAIN-ingben, amíg a CALIBRE-állásuk 100%-ra nem lesz. Csak így lesz a kadétból (Cadet) ötesillagos tábornok (5 Star General).

Hátféle: haic. Csoportainkat behajózhathatjuk a dokkban álló csőfőcsirkálóba (egybe csak max. 4 szakasz fér, de az is 800 katonát). Ha az embereink kiszálltak az ellenséges bolygón, már csak izgulhatunk, hogy a mi teljes őtünk (YOUR TOTAL STRENGTH) mindig több legyen az ellenfélnél (ENEMY TOTAL STRENGTH). Az AUTOSCALE-nél is ugyanezt láthatjuk különböző felbontásokban (SCALING FACTOR). A TOTAL TROOPS LEFT jelzi a megmaradt emberek számát. Ha védekezünk, akkor is ugyanez az ábra.

Nagyító: néhány címlet fejlébe kámpjelentéseket kérhetünk vele az ellenséges bolygóról.

Lemoz: nagyon jól használható Load/Save-menü, mert tartalmaz Format opciót is.

A játék közben átkézik még egy helom üzenet is, de nem túl komplikáltak.

Jó szórakozást a programhoz és a szilveszteri bulihoz. (Magvölt... — CoVboy)

FIRE KING (64)

(Póloskei András & Orosz Ferenc, Budapest)

Először is helyesbítok a múltkor leírtakat kapcsolatban (Ügy félre, nem csak felénk szereztek a több részes találásokat... — CoVboy): a Well nem azt mondja, hogy a dungeon bejárata előtt van a bánya utolsó szintje, hanem azt, hogy a bánya utolsó szintje mögött van egy dungeon bejárata. A választókat id, a Mellékletben.

Tehát ott tartottunk, hogy keresgéljük a Nagy Kaput, amelyen beszállhatunk a kőtőhely. Először areszkedjünk vissza a 8. szintre, induljunk el északnak és az elágazásnál forduljunk nyugat felé. Itt felülünk egy teleportra, ami levisz a 9. szintre. Itt kellemetlen meglepetések érik: először éles fény villan és valami hozzávág a falhoz, majd egy rakás éhes maci veti ránk magát. Menjünk a lükhöz és voijkuk le a szörnnyikákat, majd menjünk le a 10. szintre. Kelet felé indulva csapódjuk le az utunkba akadó Medusákat, Basiliskokat és egyéb kedves élőlényeket (könnyű azt mondani...) és megérkezünk a bánya legelőfőbb részébe, ahol halott bányászok tömege hever szanaszét. Egy kedves orlas nyit münk egy lyukat, amelyen keresztül bejuthatunk az imént említett dungeonba. Itt egy *lnage of rewing madman* (a továbbiakban "pofa") fogad bennünket, nem túl barátságosan. Sétáljunk balra és *Driderek* leveleése után be az ajtón. Itt magusok egy kis (inkább nagy) csoportja véd egy teleportot, ami a jobb oldali ajtó mögött van. Miután kipihentük magunkat, menjünk vissza. Innen nincs messze a lépcső, ahol a pofa fogad és azután érdeklődik, hogy válaszolunk-e egy kérdésére vagy inkább harcolunk egyet a balenccével. Lehetőleg ne harcoljunk, mert könnyen mi húzhatjuk a rövidbe — inkább válaszoljunk a kérdésére. Miután ez nem sikerült, a Well-nél találjuk magunkat. A Well potom 100 gemén hajlandó elárulni nekünk a választ, tehát ezután ismét visszamehetünk a pofához és válaszolhatunk a kérdésére. Ez a barokchba meg egy párszor el fog játszódni, ilyenkor majd mindig csak azt fogom lini, hogy válaszoljunk és mi a válasz (YOUR HEART). Menjünk egy szinttel feljebb, ahol először megint a pofa jelenik meg néhány hida tartságában, majd egy kincseskamrára bukkanunk. A pofa foledja a második kérdését, a válasz YOUR WORD. Egy elágazáshoz logunk megérkezni, ahol forduljunk balra. Itt egy teleportra bukkanunk,

A Well ad egy térképet a titkos ajtókkal. Itt elakadtam, de sok véletlenül rájöttem, hogy hogyan lehet továbbjutni. Menjünk vissza a kereszteződéshez és menjünk be a lépcsővel szemben álló ajtón, amíg a 10,7-es koordinátához nem érünk. Itt forduljunk nyugatra és lépünk — ez volt az egyik titkos ajtó. A másik a 10,5-ös koordinátán van keletre. Már válaszolhatunk a pofa következő kérdésére (YOUR BREATH), majd menjünk fel a jobb oldali lépcsőn. Egy térképpel is eltáto helyre, a *Compound*-ba érkezünk. A haicosnak mondjuk azt, hogy barátok vagyunk (BY FRIENDLY) és csatlakozik hozzánk. A neve *Sir Denc* (HP 70, AC 8). Nemsokára egy *Iron Golumbe* űrköztünk, aki az után érdeklődik, hogy ki a mestorünk. Nem bír, ha nem tudunk válaszolni neki, mert csak egyedül van. Van viszont három figyelemreméto tulajdonsága: nagyokat ut (15-30 HP), csak legalább +3 erősségű varázslgyverrel sebezhető, kötelelesen ellenáll minden varázslatnak, kivéve a *Lightning Bolt*-ot, ami lelassítja és veszélytelenné teszi. Legyőzése után irány kelet, a börtön. Menjünk a haldokló elhöz, aki *Sir Denc* barátja... volt. Még féthotan elmondja, hogy *Sittbeard*-ot, néhány barátját elvitte a *Fekete Kör*, hogy feláldozza. Ezután ad még egy falizmánt, ami segít majd megtalálni a titkos illuziólatakat. Menjünk kfosztani a titkos kincseskamrákat, aztán lépünk le innen. Közben megtaláljuk *Sittbeard*-ot is, mibe *Sir Denc* lelöp lötlünk. Miután kiértünk a *Compound*-ból, menjünk fel a szemben lévő lépcsőn. Menjünk be a szemben lévő ajtón és sétáljunk a cellasor végéig. A jobbba lévő ajtó mögött néhány maci várja, hogy leveijk űket, a másik ajtó mögött pedig a Rézkulcs kerül hozzánk. A pofa megjelenti, hogy gúnyolódjon rajtunk egy sort, aztán eltűnik. Menjünk vissza a lépcsőhöz és sétáljunk a legutolsó ajtóhoz. Itt egy *Gyno-Sphinx* van, aki némi pénzért cserébe elárul nekünk néhány dolgot: egyrészt a választ a következő kérdésre, másrészt azt, hogy a következő kulcs 3 szinttel feljebb van. Menjünk be a középső ajtón és némi kocogás után válaszoljunk a következő kérdésre (RIVER). A lépcsőn való felszállás után menjünk be a keleti ajtón. A pofa megint itt van (hogy vinné el már az őrdög?), alatta pedig egy csapda. Fegyverezzük le, mert egy kincset is találunk alatta, majd menjünk be a déli ajtón. A macik kvegzése után nyomuljunk egyenesen tovább, ahol egy mágustól elvehetünk egy papírt. A másik ajtó egy börtönbe vezet. Menjünk az ajtóhoz és válaszoljunk a kérdésre (WATER). Egy elágazáshoz érkezünk, ahol forduljunk balra. A börtönből kiszabadíthatjuk a Gyno-sphinxet, aki ezán halálból megajándékoz bennünket egy térképpel a második kulcs felkutatásához. Menjünk a lépcsőhöz és válaszoljunk a kérdésre (SILENCE). Sétáljunk fel a lépcsőn és nemsokára egy teleportra bukkanunk. Továbbhaladva kenes szag uti meg az orunkat. Rövid mászkálás után megtalálhatjuk a második kulcsot, ami ezüstből van és néhány pyro-hydia védi. Az utóbbiakat kaszaboljuk le, az előbbi pedig vegyük magunkhoz. Megint megjelenik a pofa, de ezúttal nem gúnyolódik, hanem megpróbál eljleszteni bennünket. Megint kezdőzni fog, amira a válasz WIND. A lépcső után menjünk mondjuk jobbra és be az első ajtón. Sópörjük be a kincset, majd menjünk ki innen és be a szomszéd ajtón. Rövid mászkálás után ismét a Gyno-Sphinxhez lesz szelencsénk, aki megint két információt ad: az utolsó kulcs két szinttel feljebb van, a nyugati teremben, viszont ha itt most továbbmegyünk, akkor megtaláljuk a fegyvertárat. A fegyvertárban kellemetlen meglepetés vár: a pofa potálenul ránk uszit egy csomó maci és pyro-hydrát. A kincset viszont érdemes volt idáig eljónni. Innen csak egy köpes a lépcső, ahol válaszolhatunk az utolsó kérdésre (FIRE). Menjünk tovább, míg egy nagy ferre nem érünk. Balra két pyro-hydia véd egy nagy kincset, ezt érdemes kifosztani. Menjünk be a keleti lele nyíló ajtón, majd a bal oldali és immár a sokadik börtönbe jutottunk. Itt két infot kapunk: egyíást meghallgathatunk egy lila feigről szóló történetet, másrészt pedig megtudhatjuk, hogy a "NACACIA" varázsszócska megszünteti a mágikus pajzsot. Ezt az infot egyébként csak akkor kapjuk meg, ha azt mondjuk, hogy a *Fekete Kör* ellen harcolunk (AGAINST). A börtönből kiérve menjünk be a bal oldali ajtón és máris kipróbálhatjuk az imént megtudott varázsszó hatását. Az erodmény egy adag kincs. Mellette egy teleport felélhető, ami egy másik kincshez visz. Miután vrszateleportáltunk onnan a dungeonba, menjünk balra. Itt pofa magus és orlas fogad bennünket. Menjünk egészen addig, amíg ismét meg nem jelenik a pofa. Most már kezdő kapisgálni jövetelünk célját és elkezd fenyegetőzni. Tadjuk meg a potátlant, mibe ehünk. A lépcsőn való felszállás után irány a délnyugati sarokban lévő ajtó, ahol egy niáguscsoport van. Illetve volt. Menjünk be a jobb oldali ajtón és máris miénk az Aranykulcs. A második ajtó mögött néhány óriás fogad bennünket, akiket el lehet engedni (LET THEM PASS), de a lila lögrökel már nem — voijkuk tehát le őket. Menjünk fel a lépcsőn és a *Kék Jag* világába érkezünk. Menjünk egészen az utereszteződésig, ahol keletre lehet majd továbbmennni, északra pénz van. A következő elágazásnál ismét a keleti irány a közelendő (délekeleti elvehetjük egy elég erős

csapat tagjait és az ügyintéző épületben már megismert nővel fogunk találkozni. Szabadítsuk ki és menjünk mindig arra, amerre a nő mondja. Megtaláljuk a 11. teleportot. A Well a következőket mondja: "Menj délre, majd keletre, mert a Fekete Kör elszabadította a hordát és azok már megindultak a Kastély felé." Az előzeteseknél tehát menjünk keletre, délkeletre, keletre. Hurrá! Több valamit! Mi ez?! Kifogyott?! Pont most?!... Egyelőre tehát ideig sikerült eljutni. Ha sikerül beszerezni egy jó tőröt, akkor folytatom. Egyébként a B oldalon lévő dungeon 53,52-es koordinátáján is kiszabadíthatjuk a nőt. Mellékletként következzen néhány varázslat:

Mage Spells:

(level 6)
Disintegrate: Ha sikerül, atomjaira bont egy embert (szörnyet nem!).

Stone to Flesh: Kővé vált embert felélesztése.

Flesh to Stone: Egy ellentől kővé változtatása.

Death Spell: Egy 5x5-es területen mindenkit kilyír.

Globe of Invulnerability: Nagyon erős védekező varázslat (level 7).

Mars Invisibility: Láthatatlanság 3x3-as területen.

Delayed blast Fireball: Időzített robbanású tűzlabda.

Power word stun: Egy ellentel megbénít, ami ezután nem lémez.

Druid spells:

(level 1)

Fire: 3x3-as területen villogás.

Entangle: Mindent azért nem tudhatok.

Invisibility to Animals: Láthatatlanság az állatok előtt.

Detect Magic: Varázslat felismerése.

(level 2)

Barkskin: Védekező varázslat.

Charm Person: Ember vagy állat megbébnézése, aki ezután a mi oldalunkon harcol.

Cleric Spells:

(level 5)

Raise Dead: Melotti feltámasztása. Vigyázat, a felélesztett karakter tulajdonságai csökkennek.

(level 6)

Heal: Nagyon erős gyógyító varázslat.

Harm: Célpont ártalmatlanná tétele.

Néhány szó a fontosabb tárgyakkól (a tárgy megnevezése után zárójelben az érték):

Gyűrűk (megvédenek valamitől):

Ring of Wizardry (25.000): Megvéd a varázslattól.

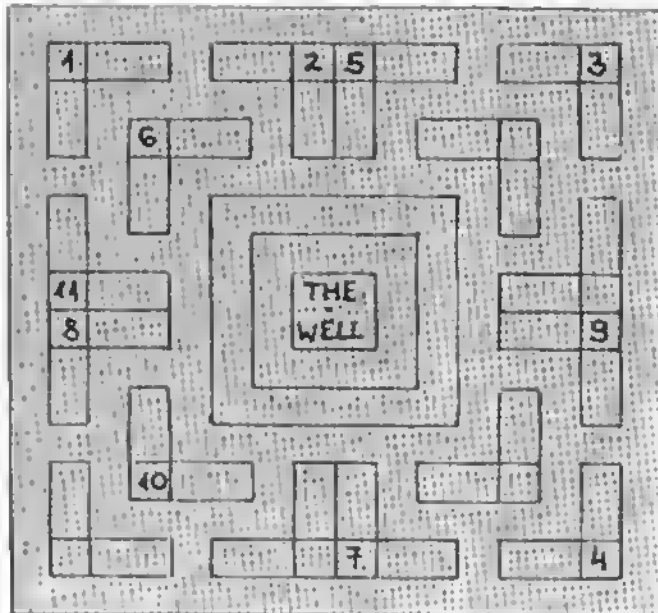
Ring of Invisibility (3.750): Láthatatlanná tesz.

Ring of Fire Resistance (2.500): Tűztől véd

Ring of Prot +1 (5.000): AC=AC-1

Ring of Prot +2 (7.500): AC=AC-2

Ring of Prot +3 (10.000): AC=AC-3



1. Verdőgyűzőből; 2. Dungeon 5,48-ból; 3. Dungeon 11,0-ból;
4. Az ügyintézőből; 5. Az ügyintézőből; 6. Tyr templomából;
7-10: a bányán túli dungeonból; 11: A Kék Jég világából

Bracers (páncélként lehet viselni őket):

Bracers AC2 (12.000): AC=-2

Bracers AC3 (10.500): AC=-1

Bracers AC4 (9.000): AC=0

Bracers AC6 (6.000): AC=2

Páncélok (Az AC=6-ról indul):

Plate Mail +1 (2.500): AC=-2

Plate Mail +2 (5.000): AC=-3

Plate Mail +3 (7.750): AC=-4

Banded Mail +2 (5.000): AC=-2

Banded Mail +5 (13.500): AC=-5

Chain Mail +3 (6.250): AC=-2

Pejzsok, övek (csökkentik az AC-t):

Shield +2 (2.500): AC=AC-3

Shield +3 (3.000): AC=AC-4

Shield +4 (6.000): AC=AC-5

Cloak of Displacement (8.750): AC=AC-2

Varázsszerszámok (használni kell őket):

Wand of Paralyzation (10.000): bdnít

Wand of Icestorm (7.500): jégvihar

Wand of Fireballs (6.000): tűzlabda

Wand of Lightning (5.000): villámsapás

Necklace of Missiles (1.800): lőzlebda, de gyenge

Fegyverek:

Scimitar +4 (10.000)

Mace +4 (7.500)

Flail +4 (4.500)

Trident +3 (6.250)

Quarter Staff +3 (2.000)

Quarter Staff +4 (4.000)

Long Sword +2 (3.550)

Long Sword vs. Giants +2 (3.750)

Two-handed Sword +2 (2.000)

Ljak és dobólegyek:

Fine Long Bow (12.300)

Staff Sling +3 (4.500)

Composite Long Bow +2 (2.500)

Javelin of Lightning (1.500): villámé változó gerety

Arrow +4 (400): nyilak

Arrow +2 (175): nyilak

Dart +2 (125)

Egyéb tárgyak:

Stone of Good Luck (12.500): szerencsét hoz

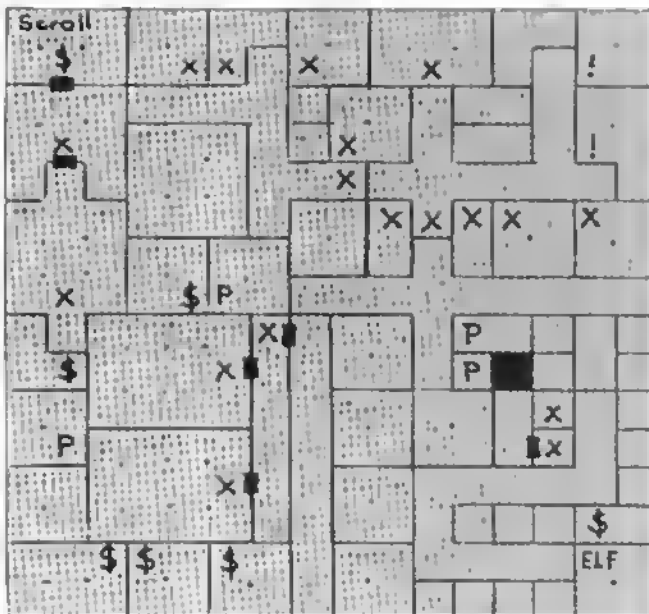
Eyes of Charming (12.000): u.a., mint a Charm Person varázslat

Boots of Speed (10.000): MV=MV+2

Gauntlets of Ogre Power (7.500): erőt ad

Mage Scroll 3 Spells (1.500): 3 varázslat

Cler Scroll 2 Spells (1.500): 2 varázslat



Compound

(\$: kincs; X: csata; !: Into; P: Prizonhely;)

Üdvözölöm ez összes ápoliat e havi gyűlésünkön. Region alójáróban szeretném leszögezni, hogy tiltakozom a hátrányos megkülönböztetés ellen! Az nem lehet igaz, hogy egy 40 oldalas újságban nem tér el legalább 5 oldal CoVboy-levelezés, különösen akkor, amikor máj egyébként is az egyik oldalamat száműzték a belső borítóra. Tiltakozni fogok a közlésszerű elnöknél is, továbbá – hogy süjt adjak szavazomnak – az ezennél beérkező levelekre adott válaszaiban kizárólag magánhangzókat fogok használni. Ja egyébként elnözesi kerek mindazon leveleiről, akik január hónapban írtak levelet és elég nagy késéssel kaptak választ, a hónap elején megérkezett hozzám a Cowmopolitan magazin és levelezés helyett annak tanulmányozására pocsékoltam el az időt. Az újság elején egy szív a leku napszemüveget viselő boci áll és a benne való gyönyörködés egészen elfeledtette velem a hetikoznapi feladataimat. Ezt igazán mindenki megértheti.



Álmaim levele

Hdy CoVboy!

Kezdem a közepén. (Az eleje ugyanis bevezető lenne.) Kéréssel fordulok hozzád! Ha lehetséges, akkor írd meg a '747 Flight S.' leírását, azt hogy a predator utolsó pályáján mit kell csinálni, a Landing on 19-ben mi a frászt kell csinálni, stb.

Több programcsert már nem szökök fel, találsz leges lenne. Ha nincs kedved megírni, nem kell. Válaszolni sem kell, mert amúgy megírtam. És miha majd rájövök, hogy hibába várom. Válaszodat csak leveletben várom. Ha nincs kedved megírni, a barátokot használod egészséggel. Direkt nem emlegettem fel Váral! SZABÓ LÁSZLÓ, Budapest.

CoVboy: A leveleink adott cím megértés nélkül. Ez egy csodálatos levél! "Ha nincs kedvem" válaszolni a kérdésekre, akkor nem kell válaszolni rájuk. Ára sem kell válaszolnom, hogy miért nem válaszolok. Egyetlen nem kell válaszolnom. Hurra! Eljen ez egészséges opportunizmus! Róadásul még kaptam válaszborítékot is, amit elküldhetek annak, aki nem küldött, de választ var. Mondom, hogy ez álmaim levele! (Majdnem válaszoltam is rá...) Úgy döntöttem, hogy me éjszaka róled fogok álmodni és két horkantás között halk imát rebegek a Csodálatos Levéliről...

Küldjem vagy ne küldjem?

Helló CoVboy! Hibban teszem, ha egyből a fotele alatt kezdtem olvasni a leveleimet! (ez csak vicc volt) Mi újság felétek? Most nagyon mérges vagyok, mert szentetlen dumapárbajú emberek beküldtek a Nautilus térképet, pedig azt én akattam. A spóli hamisított is be akarják küldeni, az még nem volt benne az újságban, de akkor már azt sem küldtem be. (Elkesztett. Már most lement. Ja, Most látom csak, hogy azt te küldted... — CoVboy) De most észre vehetted, így is van belőlük elég. Nem kell félned, mert a Tom Thumb térkép, amit a múltkor beírtam, csak egy negyvenfőter lesz. Ránézésre meg nincs is teljesen készen, tehát egy ideig buhámságban érezheted magadat. Kérlek meg a '14-eseket, hogy akartják-e azt a térképet? Ha legalább 2 igényt válassz érkezik (az enyémmel együtt) akkor elküldöm! Mikor lesz már Pylon térkép? Megszereztem és nem akarom leragadni, ha már beküldték. (Beküldöndi beküldték, de nem hogy az újságba nem tér bele, de a szobába sem tudok bejőnni azzal a lepedővel... — CoVboy) Többet nem írok, mert nem akarom azt a drága rabulni való idődet rabolni. Add át üdvözlétemet magadnak, Szavasi! Összente barátod, Pn (SZABÓ SANDOR, Mezőberény).

Hu: Az nagyon jó, hogy már februárban hozzájuthatok a decemberi CoV-hoz.

CoVboy: Érdekes levél. Teremtünk nyílt vitafórumot: küldje-e barátunk azt a térképet vagy ne? Ha nem, akkor miért nem? Ha igen, akkor miért nem? He végképp nem, akkor egyrészt nem, másrészt akkor lehet szavazni, hogy milyen térképet küldjön? Aztán majd megkérdezzük, hogy olyat hajlandó-e küldeni és ha azt mondja, hogy nem, akkor megszavazzuk, hogy igen, ha azt, hogy nem, akkor viszont azt, hogy igen... Végül is így majd elég jól eltelnek napjaink.

Alanyi költők áradata

[Én nem tudom, miféle vírusos fertőzés vagy új költészeti mania pusztíthatott ezen a heten az országban, de onny! verses levelet, mint amennyi most jött, eddig fél év alatt nem kaptam! Ebből reimeszetesen a nagyérdemű sem maradhat ki: az alábbiakban egy szép kis csokorba gyűjtöttem a három legborzalmasabbat.]
[Csak CoVboy! Itt van két vers! Adj nekik valami címet!] [Mit szólnál mondjuk a "Szombat esti temető"-hoz vagy a "Kis, csunya dolog, amit a kutya talált egy kó alul"-hoz? — CoVboy]

[Is:]
[Tegnap juttam hazaomul, azt mondta, hogy jól mutat.]
[Felfújharó műtihenet, aki beszédhibás a most ugat!]
[Komodure hatálatnégy, mely jóváhozzát utat.]
[Látom ott egy sárgás dobost, szinte mint a haságot.]
[Csak arra vigyáz, hogy a roslatten kinyíljon a veseptó...]
[Mellelte volt egy másik dobos, azt mondta, hogy meglátó.]
[Berakla a meglátóba, bellet, hogy LOAD "BA'IMAN"]
[Igen-igen nagy veszélybe kerültél te, kis szentem...]
[Aztán RICHARD, majd RICHARD jelt, hogy a program már bevan.]
[Elmúlt a játék nyomban, játszottunk egy körrel.]
[Mig a nagy! a könyhében főzte nektek a levest... és... abbahagyom, ma nem vagyok formában — CoVboy]



De a macskát, ki velem volt, a tápegységben elcsúszott.
Kibírtam a póverdugót, elűltem minden, ami volt.
Macska szaladt, én meg álltam, nem láthattam hátmanót.
Hazamentem plusznégyezzt, játszottam az Aceval.
Másnap szólt a haver: menjek, most már minden rendben van.
Bekapcsoltam a kumodit, de nem látszott rajta kép.
(Hát ha a "komodoron" látazott volna, az lett volna csudaszép!...)
Másodjára beligtuk a belitott urosz tétét.
Nem jött rajta semmi se be, talhuz csapta a haver.
Azóta csak nálunk játszunk, Plusznégy lett a king hardver.

Második:
Nemrég vettem egy plusznégyest, az volt ám a csudajó.
Van rajta még hillemyő is, jobb az mint egy vitéljő.
Azt mutdták a Szabulesék, hogy ne ezt vegyek, hanem mást.
Hajvainégyes legyen inkább, vagy esetleg Amigás!
Belmondó meg azért illt, vegyek ZX Spectrumot.
Pappigabí meg nekigyedul áhímet nyomatolt.
Nem hallgattam aise rapuk, hulyeséget beszélnek.
Inkább kértem Katin enát, dicsőség az eszének!
Azt nyávogta pici cicám, vegyék ám csak plusznégyet.
Van azon még rapzúd is, az illthe meg balnézet.
Meg is vettem nyulcezerért. Hazavittem Halomról.
Neki program volt a kezlet, s dzsipszik lett a karimból.
Két kétr meg tel sem keltem, egész végig játszottam.
Hár a hetedik nap estején már szikkadt lónak látszottam.
Két hét múlva programoztam, egy két turbót, szintiket.
Nem sokáig bírta a gép, fellitarta a székeket.
Füstölt már a tápegységem, gerjedt a gép rendszeren.

Kikapcsoltam hát a Plusit, kibenttettem kedvesen.
Fél év múlva elbvettem, demót kezdtem gyártani.
Sikerült a tápegységnek véglegesen ártani.
Elzúllt hát a huztosíték, tonkre ment az IC.
Nulla-nulla bytes free, hát mi ez, ha nem WC?
Megcsináltam átkötéssel, s nem használtam dzsipszikot.
Újra ment a kicsi gépem, elűltem néhány illköt.
LDA és JDX megBNE és HIEQ,
TCPS, Mucs, Jeva, Mr. X és Nagyareu.
Kitaláltam egy jó nevet, mit crackerként használok.
TCP presents for you. (többet már nem tréfálok.
Na, miköt kapom a díjakat? Ha tetszett, majd bekuldtm a CoV-ról íratat is, de az még csak most készül, úgyhogy ebbe sem miképpen nem kerülhetett bele (Ezer azercso... — CoVboy) Na csudódó! PROKOP GÁBOR, Budapest
CoVboy: Hm, hát a versre azarintem max. a "Költészeti Vigaszdíjat" kaphatod meg. Bár inkább nem mondok semmit, mert a CoV-ról írott mondkád elküldése már alóg tonyogelőn hangzik (...s a végén még tonylog elküldöd).

Hi CoVboy!
Kedves CoVboyom, miért nem írsz?
Talán a levéláradattal nem bírsz?
Esetleg a munkából ki sem lárszol?
Vagy egész nap a géppel játszol?
Vagy talán túlcsmetlen vagyok?
És írni neked időt nem hagyok?
Vagy ha keresbe akad egy válaszhatlák?
Az írás gondolatára is kiver a veriték?
Lehet, hogy nem tetszik a képem, amit nem is írtál.
Vagy talán Comodore-matyzólímzést vársz?
A hullat kezbe venni azért nem akartod.
Mert a sornytástól meg mindig raj a karod?
Látom, ahogy elmélázva a fejedet vakarod.
A választ megírn, pedig csak nem akartod!
Na viszont lássuk a CoV ut most már.
Hadd teljen meg az a hánya kucsa!
A borítával nemesen semmi gundom.
Ha meg tesz, neked ugys elmondani.
Kis Gitta, CoVboy és a tehének:
a zihögéstől a földön hurok

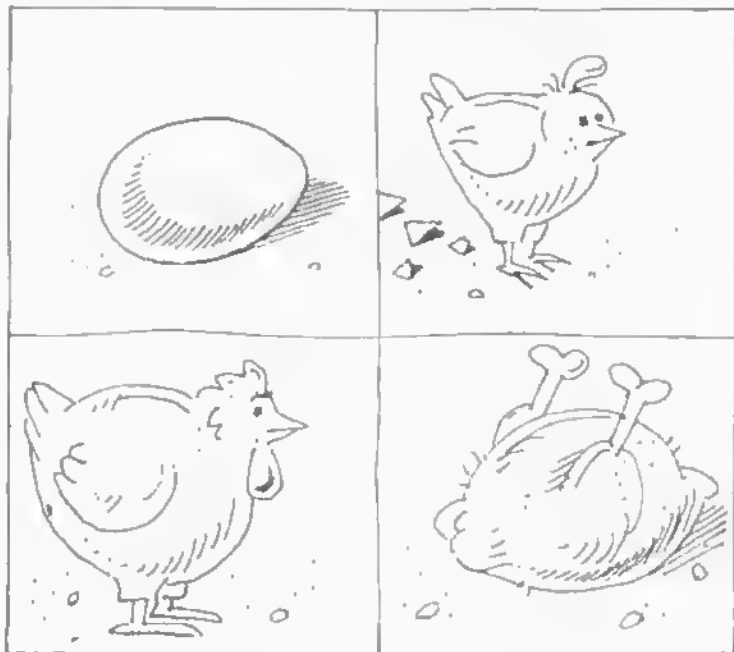
Intu, intu elinegy sorrel.
Ha van legalább egy vándorrel!
Adventuirt, játékleltás hegyek.
De fluppy nélkül mire is megyek?
Hirdetés is van itt bőven.
Olvasni is alig győztem.
Plus4 sarok, Tükösmákos.
A mákos tézta miért lekáros!
Földítsuk kumodira a szót, minden!
Levelezésrdben meg a hulyeséget mutol.
Nem mintha ez tusszol esne.
(Is hákított más keresne!)
Ízzel belejezem a nyáveim.
Hi perem van, hogy elküldjem.
Félelemmel vegyes tüzelettel KÖDS MKI ÖS, Halalomvilágos
CoVboy: Hoppi! Köszönöm kérdésed, jól van a leveled és nem sokata válaszolok is majd rá. Viszont éppen most tartok a Cowmopolitanben a legerdekesebb résznél, ahol a hónap szephujának, Mr. Aveli A. Bullnak a posztora latható. Milyenl aljtok a bullywoodi tehének körében mostanság legdivatosobb (dógytanók reklamaín, azonnal válaszolok, oké? Addig is versíráshelyett a vilos borogatést ajánlom

Hi CoVboy!
Kesztyű, sapka, ping pong utó
Hjra itt a Hines Kufió?
CoVboy!
Allítlóg a sok megárt a jóból
Talán Te is ezt gondold.
Sezett nem küldték a CoV ut
Bar CoV-ból megjelent egy tucat
De az is csak havonta.
És idén meg nem hozott semmit a posta
Intezkedj! Surgesd a nyimdzszi
Ki a papírlitengeken nyomdáz
"Hé, munkáta tel végre,
Kulcsban elered az urrod vere!
Felkiáltással,
Is egy hatalmas rugással
Győzd meg ariót!
Hogy nyimtatni gyorsan kell, jó!
Na, bye! Fúnyu mára
Ne télj, nem kell várnod a hivatalos
tal! Első hvelemtre válaszol mikor kapok?
Talán jóvágyarra?"
(Az időpont nekem éppen megtelei...
— CoVboy)
Bye! Laird John Smith, Bartol Erdény
CoVboy: Kedves főrang! Azert, mert egy kicsi késotti a CoV, meg nem kell rögtön verseket írkalni nekem. Köszünk egyezsöget: excellenciad időben megkapja a követkző CoV-okot, de akkor nem ír nekem több verset. All az alku?

Üzleti ajánlat

Tiszelt CoVboy!
Helyből selektizzuk le a művészet témáját.
(Lásd, engem és a CoV titet) Maradjanak inkább Kis Gitta tehenei, bikái, meg az egész gulya. Javasolnék egy jobb témát. A napokban indult be a KFC(HKE & Co Manager Kit, mely céljait tázte ki minden egyes egyéni vállalkozás menedzselését, felmuttatását. (Ezert ízeztük szoktak!)
Marha (His Taurus) szerényen kezdenem meg, hogy a Kit afelelne vagyok.
Csipán reklamból és merő reklamszenből úgy áramtatunk elkállónak (kitalál többes) a CoV patronátását. Nem, nem! Ugrálni és visongani azért nem kell az intimitól. Illyse díjazni a produkciót senki.) Ugy le nyugodtan. A laphoz bevezetett triss többé üzlet és jó hallgatni mel az egészről. A táradvazásunkat azért majd nyugodtan megmutathatod egy egy pötty CoV val. (Majd csak nem fog sikerülni a pénztárcád.) Egyébként mi (Már megint ez a kitalál többes!) lényegében

Egy csirke életútja
(Dráma 4 felvonásban)



nyitott vállalkozás vagyunk, ahol üzlet rejlik, ott a mi helyünk! (Gondolom te is mindig ott szeretsz kóbaszolni, ahol püpszott bilivel szorgják a lápot...) Így hát ha például fegyvervásárláson tudod azt a huncut fejedet, uggedet bizalmasan kezelni a KFC-HE & Co. Manager Kft. Ha netalán valami GYP-s (Gyengébbek kedvéért: lásd. Orvosi Lexikon "Gyógygypedagógia" címszó mégis utánad szaglászna, süket tüllel, bevarrt szájjal találja magát szemben. (No meg néhány markos legénnyel. Mellesleg pedig két napon belül akut feljavásban meghal.) Az üzlet lefolyása pedig rövid és egyszerű: beöltözködsz az elnökhez. (Súgok: nem én vagyok az, legyélként minden lépésedet elti legyeres alakulat figyel!) megállapodsz vele a mennyiségben és a minőségben, részünkről elhagzik egy sok nullát tartalmazó összeg is. Ekkor a kuncsaft hevesen bólogat, majd menetrendszerűen tejel. (Élég sokat ahhoz képest, hogy nem is tehén.) Ilyenkor rendszerint mind azt hiszi, hogy most ő járt jól. (Pedig mi.) Ezt követően gorilláink mindent leszállítanak, ami megfélemlően nagyot durran.

Látod CoVboy, ilyen egyszerű a világ. Ha tehát kuncsahányát akarsz csinálni a CoV-ból, (Mer' egyedül nem megy ám!) fordulj hozzánk! A telefonszámot már ismered.

Üdvözlétem: SEBŐK GÁBOR, Jászberény CoVboy: Klessé mag vagyok lépődve az ajánlaton, de majd megfontoljuk (vagy megdőlőrozzuk, mert azt mondják az még jobb). Az általad ajánlott tövékenységi körben a feladatok nálunk ugyan már meg vannak osztva; a többieké a marketing, az enyém a marketgatyá, de esetleg a gorilláid közül átvahetünk néhányat asett szakértőnek. Azoknak viszont fel kell vanni a Csótkótt Bika fazék- és fedőnevet, hogy helyezsini klesszükkel laptop-jesztás problémáinkat megoldják.



Például ha a postán azután árdaklódunk, hogy ugyan miért ment vidékre egyetlen dareb CoV sam, csak klesszök nek! a folyosóra: "Csótkótt Bika, bikacsótkótt!" — ő csak megjelöl a kért eszközzel és biztos vagyok benne, hogy hirtelen mindenhol tesz majd CoV...

Világrengető ötletek

Hi Everybody and mélyen tisztelt Felelős Szerkesztő Úr! Levelém úgy fog érlelni, mint a sivatagban szomjazó antihohollistát egy üveg whiskey Döglesztő lesz (Bár ha intelligenciáhiányadosod elért a 10 pontot és el tudod olvasni kis kreatívnyomat, rájössz, hogy ennyit információt hordoz, hogy még az IBM PC sem tudja egyszerűen leoldozni.) Folytathatnám azzal, hogy ilyen szuper, olyan klessz; (Miért nem folytatod? — CoVboy) hát jó, spóci stb. ez e karakter-

A múltkor számunkban a "Kiskerlünk" rovat főszereplője a dísznö volt — most tovább táglítjuk ismeretségi körünket és megismerkedünk a calrkávé! A calrka különös lemeretőségű, hogy azt mondja Chip-chip (aztán Kot-kot) és a kalapomon fészkel. A calrka előtt két alternatíva áll: tyúk lesz vagy kukas. Az előbbi tojásokon kotlik, az utóbbi drukkot az előbbinek. Végül le tökmindegy, hogy mit calrnálnak, mert úgyis az a vége, hogy mindenké magfőznek. Így tehát calrkének fenni nem túl jó. Egyelőre annyit a calrkérő!

helmeaz. De nem! Kíméletlen leszekt! Az újság tényleg jó, meg minden, csak az a baj, hogy sok benne az olyan jártéklrás, amelyekhez nem tudom megszerezni a játeket. (Gondolom nem vagyok egyedül.) Nos, de nem is ezért írtam Figyelme! Fedezékbal Javeslat követhetők!

1.) Minden kisdobosnak, aki a Dörmögő helyett CoV-ot vesz, lessék C= jelöl formázó fülbevalót adni.

2.) Minden CoV-ot előfizető cserkésznek előcsomózott cipőfűzőt adni.

3.) A szerkesztőség (?) tagjainak tilos alkoholt inniuk, amikor az újságot készílik (szörnyű, mi?). (Az. De akkor mikor lehet? — CoVboy) Na halló: PÉCSVÁRADI SZABOLCS, Móbács

U.I.: A lapot leül megrágtá a Mikrovilág egere. Mondd csak, előfizetted már e CoV-ot az 1991 évre?

CoVboy: A javaslatokat feltétlenül mag fogjuk vitatni. A CoV-ra nem fizettem elő. Inkább leténymásolom valahol...



SPECTRUM VILÁG • AKCIÓ • SPECTRUM VILÁG AKCIÓ • SPECTRUM VILÁG • AKCIÓ

Az olvasók kívánságára most ismételtelen közreadjuk azt a listát, amely betűrendbe szedve tartalma az, hogy ez eddig megjelent SPECTRUM VILÁG c. kiadványokban milyen játékleírások, és térképek találhatók. A SpV 1,3. és 4. számát már sejtősen elfogytak, így ezeket töröltük a listából. A listában a '/' jel előtt szám a Spectrum Világ számára utal, a '/' után szám pedig azt jelzi, hogy a keresett leírás vagy térkép az adott Spectrum Világ-on belül melyik oldalon található. A 'mell.' jelzés a térképmellékletre vonatkozik. Nézzünk egy példát: valaki szeretné megnézni, hogy a DIZZY III. - FANTASY WORLD-ről jelent-e meg velelilyen információ a SpV számában. A lista szerinti igen, mégpedig a 24. számban, a 7. oldalon kezdődik, mellette a jelzés: (LT) arra utal, hogy itt leírást és térképet is találunk a játékhoz. (L) = leírás, (T) = térkép. Felvetődhet a kérdés: miért közöljük ezt a listát a Commodore Világ olvasóival. Egyrészt azért, mert sokan kérték, másrészt: manapság a játékok zömét a legtöbb ismert géptípusra megírják, azaz a Spectrum Világ-ban megjelent leírások és térképek — apró eltérésektől (pl. irányítás) eltekintve — hasznos információk a Commodore tulajdonosok számára is.

ACADEMY - SpV 5/9 (L), AFTER THE WAR - SpV 23/3 (L), ALIENS - SpV 15/mell. (T), AMAUROYE - SpV 21/17 (L), ANTIRIAD - SpV 13/13 (LT), ATHENA - SpV 19/mell. (T), THE BARD'S TALE - SpV 22/6 (L), SpV 23/4 (LT), SpV 25/13 (LT), BEACH HEAD - SpV 12/16 (L), BEOLAM - SpV 25/32 (L), BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17/5 (L,T), BRAINSTORM - SpV 18/mell. (T), BRUCE LEE - SpV 9/16 (T), BUGGY BOY - SpV 19/17 (L), CAULDRON II. - SpV 5/B2 (LT), CHAOS - SpV 17/10 (L), CODENAME MAT - SpV 12/5 (L), COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10/6 (L), THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13/3 (LT), CYBERNOID - SpV 18/mell. (T), CYCLONE - SpV 17/16 (L), DAN DARE - SpV 21/6 (T), THE DAMBUSTERS - SpV 6/32 (L), DAN DARE II. - SpV 13/4 (L), 15/mell. (T), DEATH WISH 3 - SpV 11/4 (T), SpV 19/6 (L), DELTA WING - SpV 10/5 (LT), DEVIANTS - SpV 19/mell. (T), DIZZY - SpV 13/5 (LT), DIZZY III - FANTASY WORLD - SpV 24/7 (LT), DOUBLE TAKE - SpV 10/4 (T), DRAGON SPIRIT - SpV 25/32 (L), DRILLER - SpV 17/16 (L), DUN DARACH - SpV 14/10 (LT), ELITE - SpV 11/5 (L), ENDURANCE - SpV 18/12 (L), EQUINOX - SpV 7/9 (LT), EVERYONE'S A WALLY - SpV 24/2 (LT), SpV 25/15 (L), EXCALIBUR SWORD OF KINGS - SpV 25/19 (L), EXOLON - SpV 15/16 (LT), FAIRLIGHT - SpV 25/9 (LT), FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21/3 (L), FIST II. - SpV 5/3 (T), FLINTSTONES 2 - SpV 15/4 (L), FOOTBALL MANAGER - SpV 17/9 (L), FREDDY HARDEST - SpV 16/13 (L), SpV 17/mell. (T), GARFIELLO - SpV 14/5 (LT), GHOSTBUSTERS II - SpV 23/2 (L), GUNFRIGHT - SpV 5/3 (T), 5/5 (L), GUNRUNNER - SpV 22/17 (L), HEARTLAND - SpV 14/mell. (T), HEATHROW RADAR - SpV 13/16 (L), HEAVY ON THE MAGICI - SpV 21/8 (L), SpV 21/mell. (T), SpV 22/11 (L), SpV 25/16 (L), HEROES OF THE LANCE - SpV 25/19 (LT), HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10/16 (T), HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20/mell. (T), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19/8 (L), SpV 20/5 (L), SpV 19/mell. (T), SpV 25/17 (L), HUNDRA - SpV 20/mell. (T), HYDROFOOL - SpV 6/3 (T), THE ICE TEMPLE - SpV 15/mell. (T), JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 18/14 (L), JACK THE NIPPER - SpV 2/8 (L), JOE BLADE - SpV 19/mell. (T), KIDNAP - SpV 19/mell. (T), KNIGHTMARE - SpV 20/10 (L), SpV 20/mell. (T), KNIGHT TYME - SpV 10/7 (LT), KING'S KEEP - SpV 11/3 (L), LASER SQUAD - SpV 23/18 (L), SpV 24/5 (L), SpV 25/17 (L), THE LAST NINJA II. - SpV 14/mell. (T), SpV 17/7 (L), SpV 17/mell. (T), 15/32 (L), LEGIONS OF DEATH - SpV 18/5 (L), MARSPOUT - SpV 15/6 (LT), MATCH DAY II. - SpV 15/16 (L), MEGABUCKS - SpV 10/3 (L), MERCENARY - SpV 18/18 (L), SpV 18/mell. (T), MERCENARY 2 - SpV 20/16 (L), SpV 20/17 (T), MIAMI VICE - SpV 5/4 (T), MOLECULE MAN - SpV 5/4 (T), MOVIE - SpV 19/mell. (T), NATO ASSAULT - SpV 25/21 (L), NAVY MOVES - SpV 20/4 (L), NETHERWORLD - SpV 21/2 (L), 1942 - SpV 25/32 (L), NINJA - SpV 5/4 (T), NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20/mell. (T), NODES OF YESOD - SpV 8/16 (T), NORTHSTAR - SpV 14/3 (LT), OLLIE & LISSA - SpV 18/7 (L), PANZADROME - SpV 15/mell. (T), 16/11 (L), PAWS - SpV 14/mell. (T), PEGASUS BRIDGE - SpV 20/mell. (T), PENTAGRAM - SpV 18/mell. (T), PSI CHESS - SpV 13/11 (L), PUFFY'S SAGA - SpV 25/32 (L), PURPLE SATURN DAY - SpV 23/2 (L), RALLYE DRIVER - SpV 7/3 (T), RANARAMA - SpV 17/mell. (T), RASTAN - SpV 14/16 (LT), REBELSTAR - SpV 25/34 (L), RENEGADE - SpV 16/9 (L), RESCUE - SpV 11/3 (T), ROBIN OF THE WOOD - SpV 7/4 (LT), R-TYPE - SpV 21/5 (L), SpV 21/mell. (T), THE RUNNING MAN - SpV 20/9 (L), SABOTEUR II. - SpV 9/3, 13/32 (L), SABRE WOLF - SpV 12/3 (LT), SpV 17/8 (L), THE SAGA OF ERIK THE VIKING - SpV 25/22 (L), SCOOBY DOO - SpV 6/5 (LT), SIDEWALK - SpV 18/4 (L), SIR FRED - SpV 6/4 (T), 6/9 (L), SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21/2 (L), SORCERY - SpV 16/mell. (T), SpV 21/16 (L), SpV 21/mell. (T), SPELLBOUND - SpV 9/7, SpV 13/32 (LT), SPIDERMAN - SpV 25/12 (L), STALINGRAD - SpV 20/3 (L), STARION - SpV 7/12, SpV 8/22, SpV 9/19, SpV 10/14, SpV 11/12, SpV 12/13, SpV 13/12, SpV 14/32, SpV 15/3, SpV 16/4, SpV 17/4, SpV 18/3 (L), STAR RAIDERS II. - SpV 5/7, 6/32 (L), STAR TREK - SpV 16/9 (L), STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14/17 (L), STONKERS - SpV 10/4 (T), STORMBRINGER - SpV 11/8 (LT), STORMLORD - SpV 20/2 (L), SUBMARINER - SpV 20/mell. (T), SUPERBOWL - SpV 21/10 (L), SUPER HERO - SpV 18/mell. (T), SUPERNOVA - SpV 25/5 (LT), SUPER TROLLEY - SpV 14/mell. (T), SWEEVO'S WORLO - SpV 18/mell. (T), TAI PAN - SpV 7/13 (T), TANK COMMAND - SpV 19/16 (L), 19/mell. (T), TARGET RENEGADE - SpV 14/9 (L), TARZAN - SpV 18/mell. (T), TERRAMEX - SpV 10/3 (T), TERRORPODS - SpV 25/23 (L), THING - SpV 14/8 (L), THUNDERCEPTOR - SpV 22/18 (L), TIR NA NOG - SpV 8/13, SpV 11/32 (LT), SpV 25/18 (L), TOMAHAWK - SpV 16/16 (L), TOP GUN - SpV 10/5 (L), THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19/3 (L), TRANSMUTER - SpV 5/3 (T), TRANTOR - SpV 15/mell. (T), TURMOIL - SpV 11/13 (L), UCM - SpV 22/18 (L), UNIVERSAL HERO - SpV 12/9 (L), THE UNTOUCHABLES - SpV 22/5 (L), URBAN UPSTART - SpV 17/6 (LT), URIDIUM - SpV 5/4 (T), VENDETTA - SpV 25/33 (LT), VULCAN - SpV 18/10 (L), SpV 18/mell. (T), SpV 25/18 (L), WHERE TIME STOOD STILL - SpV 24/14 (LT), WIZARD'S LAIR - SpV 17/17 (L), SpV 17/mell. (T), WRIGGLER - SpV 16/mell. (T), ZORRO - SpV 14/8 (L), ZUB - SpV 25/23 (LT)

A megrendelés feltételei (ez érvényes a CoV régebbi számainak megrendelésére is):

1) Utánvétellel

Sokan nem tudják, és rendszeresen félreértik az utánvétel fogalmát. Utánvétel esetén akkor kell kifizetni az újság(ok) + postaköltség árát, amikor a postás azt házhoz hozza — vagy amikor bemegyünk árte a postára.

Az utánvétel postai díjait az újságok árával együtt a megrendelő fizeti ki átvételkor. Az utánvételi rendeléshez elegendő az újságban található levelezőlapon bekérkezni a kért számot, és feladni azt a számunkra, az egyébként levelezőlap nélkül, bármilyen levélben megtehető. Fontos, hogy aki befizeti a pénzt, vagyis a 2) Csekkos befizetéssel választja, az ne küldjön levelet, se levelezőlapot! Az ekkor kedvezmény csak a Spectrum Világ 2-24 számaira vonatkozik, számonként 20,- Ft-tal olcsóbban küldjük, ha a levelezőlapra, vagy levélre felragasztjuk a SpV 25 hátoldalán, vagy az itt alul elhelyezett akció szelvényt.

2) Csekkos befizetés

Ez nagyon egyszerű. Be kell szállni egy postahivataltba, és kémi kell egy rózsaszín pénzesutalványt. A címzett rovatokba (bal és jobb hasáb) a következőt kell írni: SPECTRUM VILÁG, OTP XI. kerületi fők, 1117 Budapest, XI. kerület J.u.30. A feladó rovatokba (belfelső és középső hasáb) azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az újságot kéri, olvashatóan, irányítószámmal együtt. Az utalvány hátoldalán, a középső hasábon van egy megjegyzés rovat. Ide kell beírni, hogy mit rendeltek (pl. SpV 2,6,7 - akció, CoV 6), valamint ide kell beírni a megnevezést és az MNB számot is: SPECTRUM VILÁG - MNB 218-98426/31624-4. A csekkben annyi pénzt kell elküldeni, amennyi az újságok fogy.ára. Pl. az előbbi példa esetén 3x19,- = 57,- + 49,- = 106,- Ft-ot. A csekket átvételkor ideje sajnos 4-5 hét is lehet!

FIGYELEMI Az akció feltételei csekkos befizetés esetén:

- minimum 3 szám megrendelése (melyre az akció vonatkozik)
- ez akciószelvényt a rózsaszín pénzesutalvány hátoldalának középső megjegyzés rovatába kérjük felragasztani!

SpV 1,3,4, valamint CoV 1,2 ELFOGYOTT!!!

AKCIÓ